Earthsiege 2 i Tomb Raider 2: Golden Mask - poziomy

pełne wersje!!!

2xCD

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Numer 10/99 (41)
Październik 1999
Cena 14 zł 99 gr

System Shock 2 - 10/10

Age of Empires 2 - 10/10

Rainbow Six: Rogue Spear

Shadow Company

NOX

Silver Shark
ISSN 1426-2916
10
9 771426 291907

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

www.silvershark.com.pl

DESCENT™ 3

79 zł

ODLOT GWARANTOWANY

W SPRZEDAŻY OD PAŹDZIERNIKA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

2 CD

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z CD PROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA
PROJEKT

Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedogie gry. Gry z CD Projekt!

Descent powraca, by znów powalić Cię na kolana niesamowitą akcją, szalonymi rajdami i cudowną grafiką. Takich emocji i doznań nie da Ci żadna inna gra, ale to już wiesz jeśli znasz poprzednie części Descenta.

- Zabójcza akcja w środowisku 3D, która daje Ci pełną swobodę ruchu we wszystkich kierunkach - 360° RZĄDZI!
- Grafika i efekty świetlne powalające na kolana
- 2 płyty CD zawierające olbrzymi świat podziemnych korytarzy oraz po raz pierwszy przepiękne naziemne krajobrazy.
- Zupełnie nowy engine Fusion™ prezentujący świat z wiernością i prędkością jakiej dotąd nie znałeś. Wreszcie wszystkie prawa fizyki obowiązują również w grze komputerowej.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez CD Projekt.
- Szokująco niska cena 79 złotych! Pamiętaj - nie zawsze najlepsze musi być najdroższe!

Piękny, szalony, szybki i niesamowicie wciągający – taki jest Descent 3. Będziesz mógł go zasmakować już niedługo!

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: 0-602 69 59 25; (0-22) 672 89 09
Wirtualny Świat: (0-22) 673 68 04; 0-501 86 26 91

Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe:
Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71

Descent 3 © Outrage Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Descent 3, Interplay, logo Interplay, Tantrum i logo Tantrum zastrzeżone.

AIRLINE TYCOON

69 złotych

JUŻ W SPRZEDAŻY

Szukaj w dobrych sklepach z gra

Koszt wysyłki wliczony w cenę programu

- Ceny zawierają podatek VAT
- Płacisz przy odbiorze przesyłki
- Program otrzymasz w ciągu 2-5 dni roboczych
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h

100% Zabezpieczenia przesyłki

Firma Wysyłkowa

PLANETA GIER®

Biuro handlowe: ul. Biskupia 48c lok. 1, 04-216 Warszawa,
tel./fax: (0-22) 879 72 53; 0-501 729 762
e-mail:planeta@planetagier.com.pl
Dzwoń: Pn - Pt od 8[00] - 18[00] (w pozostałe dni i godziny nagraj zamówienie na automat)

ROZDAJEMY GRY ZA DARMO! *

** Zamawiając programy za minimum 99 zł. Weźmiesz udział w losowaniu jednej z daziesięciu gier oraz plakatów, mouse-pad'ów, kubków, i wielu innych. Oferta ważna od 19.09.99 - 18.10.99*

25,-

W ofercie również inne książki ze świata Forgotten Realms.

W OFERCIE RÓWNIEŻ:

ACE VENTURA - PL	69,-	DUNE 2000	89,-	LORDS OF MAGIC	69,-	RAILROAD TYCOON DELUXE	49,-
ANNO 1602 - PL	149,-	DIABLO	69,-	LEW LEON - PL	49,-	RAILROAD TYCOON 2 - MISJE	79,-
ATOMIC BOMBERMAN	49,-	EMERGENCY - PL	49,-	LOMAX - PL	49,-	RESIDENT EVIL 2	59,-
BALDIES	49,-	FALCON 3.0	49,-	MACHINES	99,-	RAGE OF MADNES - PL	69,-
BLACK DAHLIA	99,-	F-14 FLEET DEFENDER	49,-	MDK PL	59,-	ROLLERCOASTER TYCOON	165,-
BLADE RUNNER	59,-	F-16 FIGHTING FALCON	49,-	MYTH 2	99,-	SIM CITY 2000	59,-
BROKEN SWORD 2 - PL	59,-	FIELDS OF GLORY	49,-	NBA LIVE	99,-	SUPERBIKE	99,-
BRAVEHEART	159,-	FIFA 98	59,-	NHL 99	149,-	THE SETTLERS 2-PL	45,-
CANNON FODDER	49,-	FIFA 99	99,-	NORTH VS SOUTH	99,-	TOMB RAIDER 3	139,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	155,-	GRUNTZ - PL	49,-	ODDWORLD ABE'S ODDYSEE	59,-	TUROK 2	79,-
CLOSE COMBAT 3	119,-	HELLFIRE	49,-	PIZZA TYCOON	49,-	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	159,-
COMMANDOS -		KINGPIN	159,-	PRO-PILOT	69,-	UNREAL + MISJE	149,-
- BEYOND THE CALL DUTY	109,-	KNIGHT & MERCHANTS - PL	49,-	PHANTASMAGORIA 1	69,-	WARCRAFT	49,-
CORSAIRS -PL	149,-	LIGA POLSKA MANAGER 2000	☎	PHANTASMAGORIA 2	69,-	WORMS	49,-

Posiadamy bogatą ofertę programów edukacyjnych oraz użytkowych.

Wszelkie oferty oraz promocje ważne do wyczerpania zapasów.

... I WIELE INNYCH

● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ●

Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

Za miesiąc CDA ≅ 200 stron!

Zapowiadaliśmy od jakiegoś czasu olbrzymie zmiany, które miały nastąpić w czasopiśmie. Nasze zamiary obrosły legendą, a plotki niosły się jak Internet długi i szeroki. Zwlekaliśmy do ostatniej chwili z odkryciem kart, bo po pierwsze niespodzianka lepiej smakuje, zwłaszcza jeśli jest pyszna, a po drugie chcieliśmy być wszystkiego absolutnie pewni. Dzisiaj chyba już pora na zerwanie zasłony tajemnicy i objaśnienie, o czym właściwie była mowa.

Numer, który właśnie trzymacie w ręku, jest w pewnym sensie historyczny. Jego niezwykłość polega na tym, że po raz ostatni CD-Action jest taki szczupły. Już za miesiąc objętość wzrośnie nam prawie do 200 stron! Cena naturalnie nie wzrośnie. Skąd ta rozrzutność?

Powodów jest kilka. Jeden z nich to wspomniany w poprzednich wydaniach CD-Action tłok reklamowy. Nie chcielibyśmy skazywać Czytelników na czytanie płatnych ogłoszeń zamiast artykułów o grach, programach komputerowych i o komputerach. Przybywa reklam, przybędzie też stron redakcyjnych. I to bardzo dużo. Wiemy, że najbardziej czekacie na dodatkowe, bardziej profesjonalne informacje o nowościach sprzętowych. Zamierzamy zatem stworzyć najlepszy w kraju dział poświęcony tym zagadnieniom. Będą testy porównawcze, kursy obsługi i ceny. Zamierzamy nauczyć Was wszystkiego o komputerze, i to w sposób bardzo przystępny (tak, żeby nikt się nie zmęczył nauką przy graniu), dlatego będziemy pisać o najlepszych programach narzędziowych. Informacje zdobywać obiecujemy u źródła, czyli u producentów na Zachodzie.

Nasz magazyn to jednak przede wszystkim pismo rozrywkowe i dlatego nie zabierzemy nawet jednej strony poświęconej grom. Wręcz przeciwnie - zamierzamy poszerzyć dział Sufler, W Produkcji i Recenzje. Utyje też Action Net, bo przecież przybywa użytkowników Internetu i wzrasta nam stale zainteresowanie Czytelników tą tematyką.

Teraz naprawdę wystarczy tylko CD-Action, żeby o komputerze, grach i programach wiedzieć dużo. Będziemy bawiąc uczyć i ucząc bawić. Tak wejdziemy razem z Wami w XXI wiek! A Wy zaoszczędzicie pieniądze na innych magazynach, bo CD-Action dostarczy: dobrej zabawy, kompletnej wiedzy i oczywiście rewelacyjnych CD. Ilu?

Póki co tylko dwóch. Ale za to jakich! Już za miesiąc na jednym z nich znajdziecie prawdziwą perełkę - rozrywkowy program do tworzenia muzyki w warunkach domowych. Magix Music Maker 2.0! Pełna, całokompaktowa komercyjna wersja lekkostrawnego narzędzia służącego do zabawy i do tego wartego majątek da Wam przedsmak tego, co szykujemy na kolejne numery. Nauczymy Was z niego korzystać i damy okazję się popisać. Ale o tym za miesiąc, w listopadzie. Nie samym listopadem przecież człowiek żyje.

Porozmawiajmy też o wydaniu CD-Action, które umożliwia Wam czytanie tego artykułu. Mamy w nim pełną wersję gry o wielkich robotach. To ostatnio temat modny, więc nie chcieliśmy być zacofani. Można ją sobie porównać na przykład z SHOGO, MechWarriorem 3 albo z Heavy Gear II. Nie mam najmniejszych złudzeń, że Earthsiege 2 przegrywa w przedbiegach pod względem graficznym. Ale czy gra się w nią gorzej? Tego już nie byłbym taki pewny. Proszę tylko o uważną instalację. Najlepiej dla pewności ustawić sobie 256 kolorów i nie pozwalać grze na testowanie sprzętu. Powinno wtedy obyć się bez większych problemów. Warto też poczytać o instalacji w Zawartości Cover CD i w instrukcji obsługi. Polską wersję instrukcji zamieścimy zwyczajowo w Action Plus, angielska już teraz jest na krążku z grą.

Zrobiło się jakoś tak militarnie w tym numerze. Dawno nie zamieściliśmy tylu opisów gier o komandosach i wolnych strzelcach (niektórzy twierdzą nawet, że wolni strzelcy wyginęli w grach, odkąd weszły do użytku akceleratory). Rogue Spear, Force 21, Shadow Company - każda z tych gier mogłaby wylądować na okładce wydania świątecznego, bo to przecież produkcje, co się zowie. Niestety trudno wytrzymać konkurencję takich megahitów jak System Shock 2 czy nowy Age of Empires. Nie trafiają się często u nas oceny 10/10, a i tak za każdym razem wzbudzają kontrowersje Czytelników. Znowu będziemy musieli odpierać ataki przeciwników wysokich ocen. Ale to chyba dobrze, że zasypujecie nas workami listów. Poza tym w recenzjach zrobiliśmy trochę powakacyjnego porządku i opisaliśmy parę gier, które z różnych względów odkładaliśmy sobie na później. Wyszło całkiem ciekawie, bo największe hity, których premiery dopiero co miały miejsce, zdążyliśmy już ocenić. Teraz przyszła pora na wygrzebanie zaległości z redakcyjnych kątów. Nie są może gorsze (gry, a nie kąty, rzecz jasna), ale przeszły jakoś bez echa w CD-Action. Tak to bywa. Z perspektywy czasu wyglądają inaczej. Można za to przyjrzeć im się bardziej krytycznie i co się wtedy okazuje? Zapraszam do lektury i wyciągnięcia samodzielnych wniosków.

Radzę też przejrzeć dział sprzętowy, bo można tam nauczyć się na przykład, jak podłączyć komputer do telewizora. Urządzenia, które opisaliśmy, parę lat temu nie śniły się nawet filozofom. Dzisiaj trafiają pod strzechy. Między innymi za sprawą CD-Action. Tak trzymać!

Ostania sprawa to Nagrody ECTS. W chwili, gdy piszę te słowa, znamy już rezultaty Waszego głosowania na stronie www i za pośrednictwem poczty. Impreza odbędzie się jednak dopiero za parę dni w Londynie. Oczywiście dokładną relację, razem z wynikami, dostarczymy w kolejnym wydaniu CD-Action.

Do zobaczenia w nowym wymiarze.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

W reklamie czasopisma Action Plus zamieszczonej w CD-Action nr 9/99 na str. 75 wykorzystano motywy oparte na szacie graficznej kart do gry produkcji firmy Dektor Sp. z o.o.

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 41
Październik 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny
Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Maciej Jakubski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn
Beata Haratym

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083
Krzysztof Herla
Kierownik biura
Daniel Śniegoń
Prenumerata
tel. (0 71) 3437071 w. 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

DRUK

Poligrafia S.A.
ul. Górna 21 Kielce

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

tel./fax (022) 636 90 24
ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- Możliwość realizacji zamówień w 24 godziny.
- Koszt wysyłki 7zł. Zamówienie powyżej 100zł - **WYSYŁKA GRATIS.**
- Płacisz przy odbiorze.

BOX SOFT

SIMON THE SORCERER II
Rewelacyjna gra przygodowa w pełni po polsku tak tanio!

PREMIERA KONIEC SIERPNIA

Zamów przed premierą

SINI STAR UNLEASHED
Kosmiczny shoter - takiej grafiki jeszcze nie widziałeś!

Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

PREMIERA WRZESIEŃ

AMERZONE

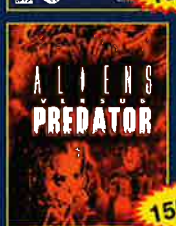
Przygodówka w pełni po POLSKU na 4 CD z niespotykaną dotąd grafiką. Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

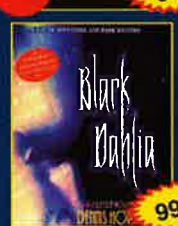
PREMIERA WRZESIEŃ

X-BEYOND THE FRONTIER
Kosmiczna strategia ekonomiczna nawiązująca do legendarnej gry Frontier. Odkrywaj, handluj i walcz obcując z 6 różnymi cywilizacjami.

PREMIERA SIERPIEŃ

W naszej ofercie znajdziesz:





ALPHA CENTAURI	155 zł	DUNE 2000	89 zł	LORDS OF MAGIC	69 zł	RAGE OF MAGES	69 zł	SIM CITY 3000	155 zł
BLACK DAHLIA	99 zł	DUNGEON KEEPER	55 zł	MIGHT & MAGIC 7	199 zł	RAILROAD TYCOON II	159 zł	THEME HOSPITAL	55 zł
BLADE RUNNER	59 zł	EXPENDABLE	159 zł	MS AGE OF EMPIRES GOLD	239 zł	RAILROAD TYCOON II EXP. SET	79 zł	THIEF - THE DARK PROJECT	165 zł
BLAZE & BLADE	149 zł	FALCON 4.0	189 zł	MS CLOSE COMBAT 3	269 zł	RAINBOW SIX	159 zł	TOCA II	175 zł
BLOOD 2	69 zł	FIFA 1999	155 zł	NBA LIVE 1999	155 zł	REALMS OF ARKANIA	49 zł	TOMB RAIDER I	99 zł
C & C. TIBERIAN SUN	99 zł	FINAL FANTASY VII	174 zł	NEED FOR SPEED 4	159 zł	REFLUX	55 zł	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99 zł
CAPITALISM +	49 zł	FLIGHT UNLIMITED 2	99 zł	NEED FOR SPEED II	55 zł	RENT A HERO	149 zł	TOMB RAIDER III	165 zł
CARMAGEDOON 2	146 zł	GANGSTERS - ORGANIZED CRIME	159 zł	NHL LIVE 1999	155 zł	CARMAGEDON	49 zł	TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	165 zł
CEASAR II	69 zł	GET MEDIVAL	49 zł	NORTH vs SOUTH	149 zł	FINAL DOOM	49 zł	TUROK 2	79 zł
CEASAR III	159 zł	GETTYSBURG SID MEIER'S	55 zł	ODDWORLD: ABE'S EXODDUS	99 zł	FLYING CORPS	59 zł	UFO	39 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	165 zł	GRUNTZ	49 zł	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	165 zł	MORTAL KOMBAT 3	49 zł	UNREAL	159 zł
CHESSMASTER 5000	69 zł	GTA LONDON + MISJE	129 zł	OPERATIONAL ART OF WAR	59 zł	ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	49 zł	VIVA FOOTBALL	155 zł
CIVILIZATION: CALL TO POWER	169 zł	HALF LIFE	79 zł	PANZER GENERAL II	69 zł	QUAKE 1	59 zł	WAR GAMES	55 zł
COMMANDOS: BEYOUND THE CALL OF DUTY	109 zł	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 (PL)	149 zł	PHANTASMAGORIA 2	69 zł	STARS	59 zł	WARZONE 2100	165 zł
CREATURES 2	159 zł	IMPERIALISM II	159 zł	PINBALL 3D ULTRA	69 zł	TIME SHOCK PINBALL	49 zł	WING COMMANDER PROPHECY	59 zł
CREATURES DELUX	49 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	49 zł	POPULOUS 3	155 zł	TOTAL ANNIHILATION	59 zł	WORMS ARMAGEDON	169 zł
CROC	55 zł	KSIĄŻE I TCHÓRZ (PL)	55 zł	PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99	155 zł	REQUIEM	165 zł	X-COM APOCALIPSE (PL)	55 zł
DIABLO	69 zł	LEGO ISLAND	99 zł	PRINCE OF PERSIA	69 zł	RETURN TO KONDOR	159 zł	X-FILES UNRESTRICTED	69 zł
DIABLO HELLFIRE	49 zł	LEGO LOCO	99 zł	QUAKE II EXTREMITIES	79 zł	ROLLERCOSTER TYCOON	199 zł	X-WING ALLIANCE	199 zł
DINK SMALL WOOD	49 zł	LEMINGS PAK	49 zł	QUAKE II THE RECKONING	99 zł	SHOGO	69 zł		
						SIM CITY 2000	55 zł		

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

W naszej ofercie znajdziesz również oprogramowanie SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64 i GAMEBOY COLOR - SZCZEGÓŁOWY cennik w NEO PLUS

Spis treści

Wstęp - 4
Zawartość Cover CD - 6

Gry W Produkcji

NOX - 14
Private Wars - 16
Airport Inc. - 19
Legend of the Blade Masters - 20
Code Name Eagle - 22
Denis - 23
Unification Martian Gothic - 24
Gothica - 25
Nocturne - 26
Summoner - 27
NHL Championship 2000 - 28

Za Pięć Dwunasta

Gabriel Knight 3: Blood of Sacred, Blood of Damned - 30
Pizza Syndicate - 32
Ka-52 Team Alligator - 34

Recenzje Gier

Command&Conquer: Tiberian Sun - 36
Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files - 42
Unreal Tournament - 44
Jane's Fleet Command - 48
Shadow Man - 52
Sinistar Unleashed - 54
Hard Truck - 56
Force 21 - 58
Rollcage - 61
Shadow Company - 62
Need for Speed: Road Challenge - 65
Gromada - 68
Amerzone - 70
FLY! - 72
Gubble 2 - 76
Dungeon Keeper 2 - 77
Rogue Spear - 80
System Shock 2 - 83
Age of Empires 2: Age of Kings - 86

Różności

Grzechy gier - 89
Pomocna dłoń - 90
Na luzie - 92
Scena - 94
Action Net - 96

Recenzje programów użytkowych

Zabawa z ortografią - 98
Wielka Encyklopedia kultur starożytnych:Egipt - 100
Wojny Światowe - 102
Magix Dance Maker - 104

Sprzęt

Asus P3B-F - 106
Philips 48x Max - 106
Matrox Millennium G400 - 108
Elsa Erazor III - 110
Centos CI-1520U6 - 111
Midiland SW190, MLi-450 - 112
Yamada HA-202N, HA-203N - 113
LifeView Encoder3 - 114
LifeView USB CapView - 114
USB Hub - 116
MachSpeed MachTV - 116
Creative Desktop Theatre 5.1 - 118
Rolstick - 120
LifeView FlyVideo'98 - 121

Inne

Prenumerata, sprzedaż produktów Silver Shark - 122
Action Redaction - 126
Tipsy - 130

Indeks gier

- Age of Empires 2: Age of Kings - 86
- Airport Inc. - 19
- Amerzone - 70
- Code Name Eagle - 22
- Command&Conquer: Tiberian Sun - 36
- Denis - 23
- Dungeon Keeper 2 - 77
- FLY! - 72
- Force 21 - 58
- Gabriel Knight 3: Blood of Sacred, Blood of Damned - 30
- Gothica - 25
- Gromada - 68
- Gubble 2 - 76
- Hard Truck - 56
- Jane's Fleet Command - 48
- Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files - 42
- Ka-52 Team Alligator - 34
- Legend of the Blade Masters - 20
- Need for Speed: Road Challenge - 65
- NHL Championship 2000 - 28
- Nocturne - 26
- NOX - 14
- Pizza Syndicate - 32
- Private Wars - 16
- Rogue Spear - 80
- Rollcage - 61
- Shadow Company - 62
- Shadow Man - 52
- Sinistar Unleashed - 54
- Summoner - 27
- System Shock 2 - 83
- Unification Martian Gothic - 24
- Unreal Tournament - 44

Zawartość cover CD

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam co najmniej 100 Mb wolnego miejsca. W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić, gdy nie masz na C: tyle miejsca? Można zrobić tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD, do partycji, w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu (ale pamiętajcie, że musicie mieć tam tyle miejsca, by po przekopiowaniu dema zostało jeszcze co najmniej 100 Mb wolnego!). Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:. I po problemie! (A jeśli nie masz Tempa w katalogu głównym na C:, to zajrzyj do katalogu Windows).

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie, niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 3: Od nr 9/99 na CD jest nowe menu. Prosimy o opinie na jego temat. W razie jakichkolwiek problemów z tym menu, poczytajcie jego instrukcję obsługi, zawartą z tyłu pudełka z CDkami. W razie kłopotów z uruchomieniem lub niepoprawnym działaniem - kliknijcie prawym klawiszem myszy na ikonę CD-Romu i wybierzcie opcję "Aktualizuj sterowniki". Zrestartujcie komputer i spróbujcie raz jeszcze. Powinno pomóc... A jeśli nie - na CDku macie też takie proste menu, które może nie wygląda efektownie - ale działa na praktycznie każdym sprzęcie. Thanks for Your Attention.

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier(*), które ukazały się dotąd na łamach CDA

Timeshock	- 07/98 - pinball
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98 - symulator lotu
Eastern Front	- 09/98 - turowa strategia
Flying Corps	- 10/98 - symulator lotu (I wojna)
Alone in the Dark 3	- 11/98 - przygodówka w 3D
GT Racing'97	- 12/98 - symulator jazdy
Prisoner of Ice	- 01/99 - przygodówka (horror)
Motor Mash	- 02/99 - zręcznościówka + samochody
FX Fighter Turbo	- 03/99 - karate
Spec Ops - 04/99	- komandosi w 3D; akcja i nie tylko
Prost GP	- 04/99 - Formula 1
Dark Colony	- 05/99 - RTS w realiach sf
Stonekeep	- 06/99 - RPG (klasyka)
Wacki	- 07/99 - przygodówka po polsku
Die Hard Trilogy	- 08/99 - akcja, strzelanie, jeżdżenie
Fallout	- 09/99 - GIGAhit w kategorii RPG
Earthsiege 2	- 10/99 - symulacja (mechy!)

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, a ostatnio Caesar na CD 9/99 czy TR2: Golden Mask na tym CD, itd.)

Prince of Persia 3D

(Red Orb)

Remake klasycznej gry platformowej z 1989 roku. Teraz w 3D i wsparty mocą akceleratorów, Książę uderza po raz drugi. Czy z takim samym sukcesem jak 10 lat temu? Sprawdźcie. Zresztą o tej grze było sporo w zapowiedziach w poprzednim numerze. Demo zajmuje jakieś 75 MB i depakuje się wstępnie na C:/temp. Więcej - w dokumentacji dema.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
CTRL	- action key
Alt	- skoki
ALT + NUMPAD8	- skok do przodu
C	- kucanie
Q/W/E	- ataki
S	- blok
F1	- klawiszologia itd.

Wymagania: P2-233, 64 MB, Win95/98, akcelerator z min. 8 MB Ram, Quicktime 4.0

Kolekcja CDA nr 16

EARTHSIEGE 2

(Sierra)

Rodzaj: symulacja mechów

W końcu w ramach Kolekcji CD-Action pojawiło się także i coś dla miłośników wielkich maszyn kroczących. W dodatku od razu jest to nie byle co - druga część Earthhsiege'a szła przecież łeb w łeb z MechWarriorem 2, a tytuły te zdetronizowały dopiero ostatnie ich wcielenia!

Co zatem mamy wam do zaoferowania? Ano posadę dowódcy jednego z teamów walczących przeciw Cybridom, czyli zbuntowanym maszynom pragnącym pozbyć się ze "swego" podwórka wszystkiego, co żywe. Takie stanowisko wymaga oczywiście nieco więcej niż tylko sprawnego rozwalania kolejnych wrogów. Na waszej głowie spoczywać będzie również (bo oczywiście bez walki się nie obejdzie...) problem doboru nowych członków swego zespołu i dbanie o zdrowie starych, przydzielanie odpowiednich maszyn oraz dbanie o ich porządne uzbrojenie. Nie jest to wcale takie proste zadanie - w zbrojowniach brakuje prawie wszystkiego, a jedynym sposobem zdobycia uzupełnień jest zbiórka pozostałości po wrogach. Starym maszynom zresztą remont też się od czasu do czasu przydaje...

Gra ma przecież jeden z lepszych modeli uszkodzeń, a widok "sypiącego" się pod ostrzałem wroga robi i obecnie bardzo dobre wrażenie. A do tego dochodzi jeszcze unikalna możliwość znalezienia się za sterami pojazdu latającego! Jest on, rzecz jasna, słabiej opancerzony, zabiera mniej uzbrojenia, ale za to pod względem szybkości i manewrowości nie ma sobie równych - w sprawnych rękach zmienia się w prawdziwą maszynkę do zlomowania!!! Los Ziemian leży teraz w waszych rękach!!!

Wymagania: Windows 95, procesor co najmniej 486, 8 MB RAM, CD-ROM x2, myszka, karta SVGA

Tipsy:
Uruchom grę, wpisując w linię komend: -SPRUNKOWN.
Teraz wpisz podczas gry:

Alt + Ctrl + N	- nukujesz pobliskie mechy
Alt+[left] lub [right] lub [up] lub [down]	- teleport w danym kierunku
Alt+L lub jeden z nawiasów klamrowych ([lub])	- komunikaty

Uwaga: Istnieje ryzyko, że gra z tipsami może zachowywać się niestabilnie!

Earthsiege 2 - jak zainstalować?

Gra ta niestety ma już swoje lata i na najnowszych maszynach nie zawsze chce się poprawnie zainstalować. Ale nie wpadajcie w panikę - jeśli chcecie uniknąć kłopotów, wystarczy przeprowadzić instalację zgodnie z dwoma poniższymi punktami. Sukces gwarantowany!

1. Zmniejsz liczbę kolorów, w których wyświetlany jest pulpit, do 256. Jak to zrobić? Najprościej ustawić wskaźnik myszki na pustym miejscu pulpitu, wcisnąć prawy przycisk myszki, a następnie z podręcznego menu wybrać opcję Właściwości (Properties). Pojawi się okienko zatytułowane Ekran: Właściwości (Display Properties). Przejdź do zakładki Ustawienia (Settings) i z listy zatytułowanej Paleta kolorów (Color Depth) wybierz pozycję 256 kolorów (256 Colors). W tym momencie wystarczy już tylko wcisnąć przycisk Zastosuj (Apply) i odpowiedzieć twierdząco na pytanie, czy zmienić ustawienia.
2. Pomiń testy systemu, które chce przeprowadzić program instalacyjny. Jak to zrobić? Wystarczy w trakcie instalacji, po pojawieniu się okienka zatytułowanego System Test, wybrać przycisk No.

Instrukcja - jak zawsze w Action Plus.

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Tomb Raider 2: Golden Mask
(eidos)

Oto PEŁNA WERSJA pakietu z dodatkowymi misjami do TR! (Recenzja była w jednym z poprzednich numerów CDA). Lara poszukuje pewnego artefaktu, tytułowej Złotej Maski, na mroźnej wysepce, będącej w rosyjskiej strefie wpływów. I nie ona jedna ma chęć wejść w posiadanie tego cudeńka...

UWAGA 1: Aby uruchomić pakiet, należy mieć zainstalowaną pełną wersję Tomb Raider 2!
UWAGA 2: Gra znajduje się w katalogu DODATKI (a nie w GRACH).

Wymagania: identyczne jak TR 2 + pełna wersja TR 2.

Battlezone II
(Activision)

Jeśli nie chcecie stracić głowy, nie uruchamiajcie tego dema. Na kolana powali Was wspaniała grafika pełna różnorakich bajerów, które wytrzyma tylko silny sprzęt. Wspomnianej głowy pozbawi Was grywalność i możliwości, jakie stawia przed graczem to cudo - kierowanie pojazdami, chodzenie o własnych siłach, wydawanie rozkazów, a przede wszystkim cudowna, niczym niezakłócona rozwalka wszystkiego co się rusza. Demo potrzebuje wstępnie 120MB na dysku, aby się rozpakować, a po skończonej instalacji zajmuje 40MB. W pliku readme.txt znajdziecie pełną klawiszologię, a także opis przejścia misji zawartej w demie (oczywiście po angielsku).

Skrót najważniejszych klawiszy

"w" - do przodu
"s" - do tyłu
"d" - w prawo
"a" - w lewo
"e" - skok
"h" - wysiadanie z pojazdu
"o" - rozkazy
mysz - kontroluje celownik: lewy przycisk - strzelanie, prawy - zmiana broni

Wymagania: P200, 32MB, Windows 95/98, Akcelerator zgodny z Direct3D

Netris v2.5
(Enable Software)

Cóż tu mówić - po prostu stary dobry Tetris pod Windows. Dla jednego lub dwóch graczy naraz. Nic więcej o tej grze nie da się powiedzieć.

Wymagania: dowolny PC z Win95/98

Gorky 17
(Monolith)

To polska gra znanej firmy Metropolis, która przyzwyczaiła nas do wysokiej, światowej jakości swoich kolejnych produktów. Tak jest i tym razem. Gra, która na Zachodzie pokaże się pod tytułem Odium - Gorky 17 - to coś, co na pewno ucieszy tych, którzy np. zakochali się w Falloucie czy Final Fantasy. Jest to miks RPG, przygodówki i gry strategicznej. No i warto wspomnieć, że jej akcja dzieje się w Polsce (też).
Niewielka grupka komandosów NATO penetruje małe miasto o nazwie... Lubin. I znajduje tam naprawdę dziwne rzeczy, rodem jakby z horroru. Ci, którzy lubią X-Files czy Resident Evil, również powinni poczuć się jak u siebie w domu.... podobnie jak fani Incubation czy filmu Aliens. A i grafika, i engine są na światowym poziomie. Co trzeba więcej - cóż, może jakiś manual, proszę panów z Metropolis? Przydałby się jakiś plik tekstowy na temat tej gry (i to po polsku). A, niestety, NIC takiego nie ma. Stąd wymagania sprzętowe podaliśmy tak troszkę "z sufitu". Demo zajmuje około 140 MB

Uwaga: Gdyby przy próbie uruchomienia dema pokazał się komunikat w stylu: "gra nie jest zainstalowana", to kliknijcie na setup, po czym ponownie spróbujcie uruchomić grę. U mnie poszła.

Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, DirectX, bardzo wskazany akcelerator

FreeSpace 2
(Interplay)

Skomplikowany symulator walk w kosmosie (symulator lotu) rozgrywany w roku 2367. Po Wielkiej Wojnie nastąpiły kolejne starcia, wojny domowe, rebelie etc. Gracz jest członkiem zespołu Galactic Terran Vasudan Alliance (GTVA), mającego zaprowadzić tam ład i porządek. Więcej informacji w pliku readme w katalogu z demem. Niestety, nie pomyślano o klawiszologii :(. Z drugiej strony w opcjach jest jednak ona podana (i nie ukrywajmy, że jest dość skomplikowana). Demo depakuje się wstępnie do TEMPa (na C) i potrzebuje nieco ponad 100 MB na HDD.

Tutaj podamy więc ABSOLUTNE minimum:

Kursory numeryczne	- sterowanie
A/Z	- ciąg silników
Tab	- dopalacz
LCTRL	- fire (primary weapon)
Spacja	- fire (secondary weapon)
/	- kolejna broń
T	- namierza kolejny statek
Alt H	- autotargeting
F	- najbliższy przyjazny statek
G	- najbliższy wróg
S	- kolejny subsystem

Uwaga: po zainstalowaniu i odpaleniu dema wybierzcie z menu opcję setup, by ustawić tam typ posiadanego akceleratora. Jeśli setup twierdzi, że takowego nie widzi (a macie akcelerator), kliknijcie na opcje DETECT, która (jak było w moim wypadku) odkryje, że jednak miałem to Voodoo 2 :). Uwaga: Po wejściu do gry idźcie do Ready Room, by zacząć lot.

Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Grand Prix 500
(Hasbro Interactive)

Motocyklówka. Maszyny o pojemności silnika 500 cc. Spory realizm. Jeden track do jazdy. W trybie practice macie 6 minut na zrobienie 3 okrążeń. W Qualify 12 minut na 5 kółek. Max. 8 przeciwników komputerowych w trybie single. Możliwość gry w multiplayerze. Sześć zespołów do wyboru. Tryb jazdy arcade lub realistyczny. Cool grafika. Demo potrzebuje 46 MB na HDD.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
R	- wsteczny (tylko gdy motocykl stoi)
Caps Lock/Shift	- zmiana biegów (przy manualnej skrzyni)
Spacja	- widok wstecz
1-6	- ujęcia kamer
F8	- screenshot
F1-F5	- rozmaite konfigi HUDa

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Cutthroats
(Eidos Interactive)

Zostań piratem! Umożliwi Ci to demo tej gry (była recenzowana w 9/99). W sumie jest to coś w rodzaju RTSa rozgrywanego w realiach XVII wieku, zaprawionego elementami gry ekonomicznej. Przypomina - a jakże - nieśmiertelnych Pirates. Zajmuje aż 112 MB na HDD i wstępnie depakuje się do TEMP na C: (dlatego musicie mieć tam co najmniej 120 MB wolnego miejsca!). Demo ma sporo ograniczeń w stosunku do wersji finalnej. Po pierwsze - mniej rozmaitych efektów dźwiękowych itd. Po drugie - nie można sobie pogadać z gubernatorami. Po trzecie - ogranicza się do trzech miast (Tortuga, Leogane i Puerto Santo).

Wszystko o systemie obsługi gry znajdziecie w pliku readme w katalogu z demem. A oto skrócona klawiszologia:

Esc	- główne menu w loogboku.
F1	- help w loogboku
F2/F3	- save/load (w loogboku)
F4	- opcje
F5/F6	- muzyka on/off
P	- pauza
F	- follow mode (podczas bitwy) on/off
+/-	- zoomowanie pola bitwy (na klawiaturze numerycznej)

Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, DirectX

2 HITY już w sklepach!

4 CD

CENA 159zł

MICROÏDS
www.microids.com

100% po polsku

Amerzone
Testament odkrywcy

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pogrąży ją w chaosie".

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację. (Pixel-ina '99 Award).

© 1999 Casterman/Microïds - All Rights Reserved

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA
Sawade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel./fax (022) 826 33 11

X Beyond the Frontier

CENA 99zł

Beyond the Frontier to gra, w której musisz myśleć, walczyć, handlować i odkrywać ogromny wszechświat
arzony przez EgoSoft. Na swojej drodze spotkasz ponad 150 typów statków kosmicznych; 10, 000
nych obiektów; 60 odmiennych produktów handlowych
czego musisz mieć X, Beyond the Frontier?
gra dostarczy Ci tysiące godzin intensywnego odkrywania wszechświata, zabije Cię grafiką i animacją,
órej do tej pory jeszcze nigdy nie doświadczyłeś!
odukt ten jest połączeniem symulatora kosmicznego z grą strategiczno-ekonomiczną z położeniem nacisku
każdy, choćby najmniejszy detal!
Beyond the Frontier to wyzwanie, które stoi przed Tobą i czeka abyś je podjął!

THQ™

www.beyondthefrontier.com

X: Beyond the Frontier © 1999 THQ and EgoSoft. All rights reserved. Developed by EgoSoft. Published by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.

Atakuj sklepy: **EMPiK**, **ExtraPole**, **MediaMarkt**, **Vobis** oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: **SoftBox** (0-22) 636 90 24

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres

Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 673 68 04,
0-501 86 26 91

Pracujemy Pn-Pt od 8^{30} do 18

Dlaczego warto kupować gry w Wirualnym Świecie

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę**
- **Program otrzymujesz w ciągu 3-7 dni**
- **Grę dostajesz nienaruszoną dzięki profesjonalnemu zabezpieczeniu, które maksymalnie chroni pudełko w trakcie transportu.**

Nowa propozycja Wirtualnego Świata

zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

SETTLERS 3: QUEST OF THE AMAZONS PL

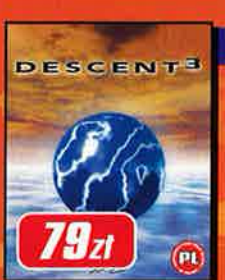
Nowe misje do Settlersów III. Tym razem w świat osadników wkroczą amazonki. 24 nowe misje w trybie kampanii w tym 12 dla amazonek, 8 unikalnych zaklęć dla amazonek, 39 nowych budynków, 10 nowych map dla pojedynczego gracza. Gra w polskiej wersji językowej. Zamawiając grę przed premierą możesz wybrać jeden z dwóch upominków: mousepad lub płyta z grywalnymi demami.

PREMIERA: PAŹDZIERNIK '99

PIZZA SYNDICATE PL

Gra Pizza Syndicate to przesycony olbrzymią dawką humoru menadżer, w którm musisz zbudować jak największą sieć pizzerii na całym świecie. 20 miast z ponad100 klientami do obsłużenia w każdym, 50 innych postaci (pracowników, ochroniarzy, przestępców, policjantów i in), 80 składników do zrobienia pizzy. Gra w pełnej polskiej wersji językowej. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz upominek-niespodziankę.

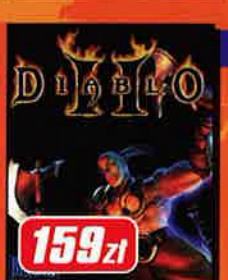
PREMIERA: PAŹDZIERNIK '99



DESCENT 3 PL

Descent 3 to niesamowicie wykręcona strzelanka ze znanaj wszystkim serii. Trzecia odsłona gry zaskoczy wsystkich realizmem lotu we wszystkich kierunkach (zachowane wszystkie prawa fizyki), bajeczną grafiką i niesamowitą prędkością. Gra w pełnej polskiej wersji językowe i rewelacyjnej cenie. Zamawiając przed premierą otrzymasz kubek firmowy.

PREMIERA: WRZESIEŃ '99



DIABLO 2

Najbardziej oczekiwana gra roku. Kontynuacja niesamowitych przygód w świecie opętanym przez złe moce. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD po brzegi wypełnione, przygodami i zagadkami. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis wspaniałą grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2

PREMIERA: LISTOPAD/GRUDZIEŃ '99

Jesienna wyprzedaż

ceny poniżej normy!

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Wirtualny Świat Poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat poleca

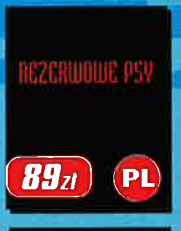
Wirtualny Świat Poleca

59 zł PL

69 zł PL

69 zł PL

69 zł PL



89 zł PL

149 zł PL

SETTLERS III PL

Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'in-Yu; trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków.
PRZY ZAKUPIE GRY SETTLERS III - GRATIS SETTLERS I + T-SHIRT.

99 zł

99 zł PL

149 zł PL

179 zł

179 zł

159 zł

BALDUR'S GATE PL

Najlepsza gra RPG wszechczasów. Otrzymi świat pełen magii, potworów, tajemnic i walki. 5 CD. Największa polska lokalizacja. W pudełku mapa i książka. Tylko u nas przy zakupie gry Baldur's Gate otrzymasz oryginalny MOUSEPAD Baldur's Gate oraz książkę „Wrota Baldura"

39 zł

45 zł

49 zł

49 zł PL

49 zł PL

49 zł PL

49 zł

49 zł

59 zł

59 zł PL

69 zł PL

69 zł

69 zł PL

69 zł

69 zł

69 zł

99 zł

99 zł

99 zł

139 zł

139 zł

145 zł

145 zł PL

149 zł

159 zł

159 zł

165 zł

165 zł

165 zł

179 zł

189 zł

199 zł

TEL. PL

TEL.

99 zł

LUCASARTS ARCHIVES
zawiera 6 CD:
- Star Wars: Dark Forces,
- The Dig,
- Monkey Island Madness,
- Full Throttle,
- Afterlife
- dysk z grywalnymi demami do najnowszych gier LucasArts

25 zł

WROTA BALDURA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry firmy Interplay „Baldurs Gate", której akcja osadzona jest w świecie fantasy „Forgotten Realms".

SV 234 analogowo-cyfrowy pad do pc

89 zł

PC POWER PAD PRO
- Wybór pomiędzy joystikiem a padem.
- 6 x fire,
- autofire,
- autocentrowanie

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Age of Empire	169 zł	Dungeon Keeper PL	55 zł	Machines	99 zł	Screamer Rally	59 zł
A.D. 2044 PL	45 zł	Earth 2140 PL	49 zł	Mayday PL	49 zł	Sin	129 zł
Armored Fist 2	59 zł	Emergency	49 zł	Mechwarrior 2	59 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	Final Fantasy VII	165 zł	Motoracer 2	145 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Black Dahlia	99 zł	Gex 3D	79 zł	Myst	69 zł	Team Apache	69 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	GTA + misje	129 zł	Riven	69 zł	Theme Hospital	59 zł
Capitalism Plus	59 zł	Heroes of Might & Magic II	99 zł	Quake	69 zł	Top Gun - Hornet's Nest	139 zł
Carmageddon	59 zł	Interstate 76	49 zł	Pandemonium 2	79 zł	Tomb Raider 3	155 zł
Carmageddon 2	129 zł	Jack Orlando	49 zł	Phantasmagoria	69 zł	Ultima On-Line	229 zł
Caesar 2	69 zł	Książe i Tchórz PL	55 zł	Phantasmagoria 2	69 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Knights & Merchants PL	49 zł	Postal	59 zł	Wing Commander V	69 zł
C&C Red Alert + Aftermatch + Conterstrike	129 zł	Lemmings Pak PL	49 zł	Rollcage	145 zł	X-Com Apocalipse PL	69 zł
Close Combat III	199 zł	Lands of Lore 3	155 zł	Prince of Persia 1 i 2	59 zł	X-Files The Games	129 zł
Dark Reign	59 zł	Lords of Magic	69 zł	Railroad Tycoon 2	159 zł	Wyspa 7 Skarbów	35 zł
Duna 2000	89 zł	Luftwaffe Commander	155 zł	Red Baron 3D	155 zł	Z + misje	59 zł

Midtown Madness
(Microsoft)

Woow! Ale jazda - po ulicach miasta, po chodnikach, po przechodniach, po wszystkim :). Coś jakby połączyć klasyczną samochodówkę z deathmatchem i Carmageddonem... Zresztą o tej grze pisaliśmy już na łamach. Rozwalka na całego. Tym bardziej że do wyboru mamy aż trzy pojazdy: autobus, Ford Mustang i Panoz Roadster (do pomalowania na wybrany kolor). Demo zajmuje 87 MB. Można też grać w Internecie. Gdy odpalicie demo, sprawdźcie w opcjach, jak macie ustawione sterowanie. Ja miałem na myszkę i dziwiłem się, że żaden klawisz nie działa :). Ale można to zmienić. A oto okrojona klawiszologia (naciśnij F1, by wywołać pełny help).

Kursory	- wiadomo
Spacja	- hamulec ręczny
Backspace	- widok wstecz
C	- ujęcia kamer
Enter	- sygnał
R	- wstecz

Wymagania: P166, 32 MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

System Shock 2
(Electronic Arts)

Jejjjjeejjj!!!! Ale to będzie H-I-T! Cyberpunkowa gra FPP, o której już chodzą wieści, że (pod względem klimatu) zdeklasuje Half-Life. Każdy, kto lubi FPP czy RPG i był na Matrixie, po prostu MUSI w nią zagrać... o ile ma odpowiednio mocny sprzęt :(. Gra nie jest _tylko_ FPP. Miłośnicy RPG w klimatach Thiefa też nie będą narzekać... Demo potrzebuje 52 MB na HDD. I czekamy niecierpliwie na pełną wersję! Wszystkie potrzebne informacje o grze znajdziecie w katalogu z demem. Tu zaś mała ściąga...

Klawiszologia

Sterowania	- W/X/A/D (lub mysz)
Kucanie	- S
Patrzenie góra/dół	- T/G
Centrowanie	- V
Skok	- spacja
Reload	- R
Zmiana typu amunicji	- B
Parametry broni	- O
Wybór broni	- od ' do \
Mapa	- M
Kompas	- Alt-C
Następna broń	- Y
Quick-Load	- Alt-L
Quick-Save	- Alt-S
Screen z gry	- Ctrl-F9

UWAGA: ZWRÓĆCIE UWAGĘ NA ILOŚĆ POTRZEBNEJ PAMIĘCI!

Wymagania: P200, 54 MB (!!!), Win 95/98, DirectX, akcelerator

Revenant
(Eidos Interactive)

Mocno niekonwencjonalny RPG (recenzja w 9/99). Ma w sobie elementy akcji i przygodówki oraz RTS (walka w 3D w realtime). Grafika w rzucie izometrycznym. Ogólnie mówiąc - czad; gra, która zadowoli większość graczy. Wskazany jest akcelerator. Demo potrzebuje około 80 MB. Pełna klawiszologia jest w pliku Controls w katalogu z demem. Polecam też lekturę innych plików, w tym Readme (dużo o sterowaniu i nie tylko). Sterować można klawiaturą, myszką, joyem, padem - wedle woli. Witamy w piekle... albo w jego okolicach :)

Klawiszologia (skrócona):

Spacja	- fullscreen
R	- bieg
Y	- czołganie się
A	- mów/użyj
B	- daj
C	- skocz
Y	- inventory
Z	- combat mode
F1-F4	- zaklęcia
C	- wyście z combat mode

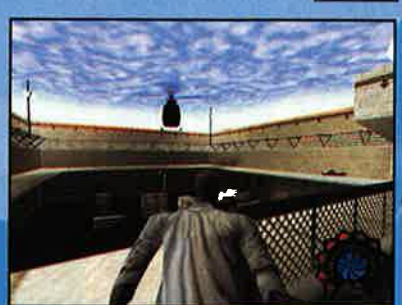
Wymagania: P233, 32 Mb, Win95/98, DirectX

Seed
(Human Soft)

Producent twierdzi, że jest to skrzyżowanie shootera 3D z elementami gry platformowej (?). Wypada wierzyć mu na słowo... Demo zawiera dwa levele, rozgrywane w fabryce: testowy i "practice". Sterowanie nie jest za trudne, ponadto można je sobie zdefiniować w menu. Naciśnięcie F1 wywołuje menu ustalające wszelkie parametry gry (tryb renderingu, wielkość okna z grą etc). Ten sam klawisz, gdy jesteśmy w menusach, daje nam help dotyczący obsługi. Szkoda tylko, że (przynajmniej u mnie) chodzi nie za szybko... Aha, w demie liczbę odmian wrogów ograniczono do dwóch (w oryginale - 20). Demo zajmuje 45 MB na HDD.

Wymagania: P2-300, 64 MB Ram, Win95/98, akcelerator

Shadow Man
(Acclaim)



Witaj w mrocznym świecie Mike'a LeRoi, Bohatera voodoo, Człowieka, który umarł. Shadow Mana, Bohatera komiksów. Uzbrojonego w najdziksze rodzaje broni. Witaj w piekle? A w każdym razie witaj w demie klimatycznej gierki (recenzja powinna być w tym CDA), w którą może lepiej nie grać o zmierzchu? :). W każdym razie giera oferuje b. ładną grafikę 3D (w TPP) i parę ciekawostek - jak np. noszenie dwóch broni (każda w innej ręce) i atak wybraną z nich. Demo potrzebuje ponad 100 MB na HDD. Klawiszologia jest opisana w opcjach. A tutaj mała ściąga:

Kursory	- sterowanie
Z/X	- lewa/prawa ręka
Enter	- akcja!
RCTRL	- kucanie
C	- kamera
Tab	- inventory
PgUp/ PgDown	- strafing
F5	- QuickSave

Wymagania: P166, 32 MB, Win95/98, akcelerator z Direct3D

EXTRAS

• Bonus 1 - ikony z gier, proste gierki, kursory, zdjęcia Lary Croft, Midi, zabawne programiki, screen-savery, tapety, theme packi, nieco użytków itp. itd. W sumie 18 MB.

• Bonus 2 - dodatki do gier (FIFA 99, NFS, Worms), solucje, kącik akceleratorów, nowe etapy do gier, save'y, tipsy, trainery itd. Około 21 MB.

• Pomocna Dłoń - Wasze anonse

• FPP Zone - kącik miłośników FPP. Blood przeprasza, że dzisiejsza edycja jest taka, jaka jest - parę dni przed złożeniem kącika padł mu HDD razem ze wszystkimi starannie przygotowanymi materiałami, tekstami itd. To, co widzicie na CD, było robione w trybie awaryjnym... Za miesiąc wszystko wróci do normy. Tak czy siak, macie tam trochę różności.

• Patch - patch do NBA99 (Michael Jordan!)

• Scena - grafiki i mody czytelników CDA. Klasyka sceny - stuff z 1991/1992 cz. 2. Stuff z Xenium'99. Troszkę mniej niż zwykle, ale i tak sporo :).

PROGRAMY

• DirectX 6.1 Win95 - zainstaluj, jeśli tego jeszcze nie masz; inaczej większość dem nie będzie chciała chodzić... lub będą się szybko zawieszać.

• DirectX 6.0 Win98 - zainstaluj, jeśli tego jeszcze nie masz; inaczej większość dem nie będzie chciała chodzić... lub będą się szybko zawieszać.

• Pajączek 2000 Pro 4.1.1 - najnowsza wersja polskiego edytora HTMLa.

• WinAmp 2.5 - najnowsza wersja playerka do MP3 i nie tylko. Od wersji 2.5 jest ona programem typu Freeware! **PEŁNA WERSJA.**

• MiniNot - polski programik. Mini-edytor tekstu do robienia notatek, które można umieścić gdzieś w widocznym miejscu na ekranie. Przydatny drobiazg

• SuperCat - program do katalogowania CD.

INDEKS DEM:

- Arcade Pool 2
- BatleZone 2
- Cutthroats
- Disciples: Sacred Land
- FreeSpace 2
- Grand Prix 500
- Gorky 17
- Midtown Madness
- Prince of Persia 3D
- Netris v2.5
- Revenant
- Seed
- Shadow Man
- System Shock 2
- Tomb Raider 2: Golden mask - PEŁNA WERSJA POZIOMÓW (5) DO TR 2!!!

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-59 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

przez internet TANIEJ!- www.timsoft.pl

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 września 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C10 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

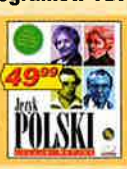
UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa i kolorowy katalog. Zamawiając 3 lub więcej programów **możesz dodatkowo zamówić** PC PROPAD 4* (PC, cztery przyciski fire, autofire) w cenie 1 zł.

*)PC PROPAD 4 dostępny jest także poza promocją w cenie 49 zł.

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przyślepnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

GEOGRAFIA
Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematyczne pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

MatMania
Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

BRZDĄC
Brzdąc to 4, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.**
Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.

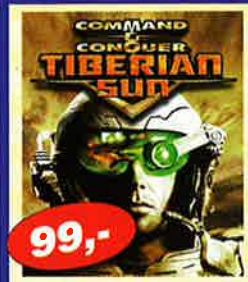
MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 1999
66 000 haseł
3 500 zdjęć, ilustracji i map
38 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".

WINDOWS DRAW 5
Pakiet 4 programów graficznych wraz z biblioteką ponad 20 000 clip-artów i zdjęć, ponad 100 szablonów.
Windows Draw - grafika wektorowa,
PhotoMagic - grafika bitowa,
Instant 3D - grafika 3D,
Grafika Internetowa.

Profesor Henry – Słownictwo
Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.

Profesor Henry – Gramatyka
Multimedialne repetytorium, które nauczy Cię gramatyki angielskiej - m.in. zdania złożone, czasy, tryby warunkowe. Henry to: podręcznik, 900 ćwiczeń (12 rodzajów), nauka wymowy, 5 godzin nagrań, słownik, Poradnik metodyczny oraz 250 godzin nauki.

Profesor Klaus – Słownictwo
Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.



CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1	29,95
A.D. 2044	45,00
Abe's Exodus	99,00
Abe's Odysee Oddworld	59,95
Ace Ventura-Psi Detektyw	69,00
Age of Empires Gold	239,00
Age of Sail	49,00
Airline Tycoon	69,95
Alien vs Predator	155,00
Alpha Centauri	155,00
Ancient Conquest	99,95
Anno 1602 PL	155,00
Armored Fist 2	59,95
Army Man 2	159,95
Baldurs Gate - Misje	59,95
Baldurs Gate PL	155,00
Balls of Steel	59,95
Battle Isle II+misje PL	29,95
Battlegr.-Antietam	49,00
Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
Battleground - Shiloh	49,00
Betrayal at Antara	69,95
Birthright	69,95
Blade Runner	59,95
Blood 2	69,95
Braveheart	165,00
Broken Sword II PL	59,95
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00
C&C Tiberian Sun	99,00
Caesar 2	69,95
Caesar 3	155,00
Capitalism +	49,00
Carmageddon	59,95
Championship Manager 3	155,00
Championship Manager 97\98	119,00
Civilization:Call to Power	169,95
Colin Mcrae Rally	159,95
Commandos-Mission 2	109,00
Corsairs PL	149,95
Creatures 2	155,00
Creatures 2:Life Kit	59,00
Creatures Adventures	159,00
Creatures Deluxe	49,95
Cyberstorm 2	69,95
Dark Omen Warhammer	59,95
Dark Vengeance	59,95
Definitive Wargame Collection 2	99,00
Delta Force	155,00
Descent 3	79,00
Destruction Derby II	39,95
Diablo Helfire Pack	49,95
Discworld Noir	99,00
Double Agent	49,95
Dungeon Keeper	59,95
Dungeon Keeper 2 PL	99,00
Earth 2140 + Misje	49,95
Echelon	69,95
Emergency	49,95
Expendable	159,00
Extreme Assault PL	29,90
F-16 Aggressor	155,00
Falcon 3.0	35,00
Fall Weiss 1939	59,95
Fallout	59,95
Fallout 2	155,00
Fields of Fire	59,95
FIFA '1998	59,95
FIFA '1999	99,00
Fighting Force (3Dfx)	99,95
Fighting Steel	159,00
Final Liberation - Warhammer	49,95
Fly!	155,95
Flying Saucer	19,95
Force 21	159,00
Future Cop L.A.P.D.	59,95
Gangsters	149,95
Get Medieval	49,95
Gex 3D	89,00
Gold Games 2	129,00
Grand Theft Auto + London Misje	129,95
Great Battles of Alexander	69,95
Great Battles of Caesar	79,95
Great Battles of Hannibal	79,95
Gruntz	49,95
Half Life	79,00
Hearts of Darkness	155,00
Heretic 2	155,00
Heroes of Migh & Magic	49,95
Heroes Of Might & Magic 2	99,95
Heroes Of Might & Magic 3	145,00
Hidden & Dangerous	159,95
Hopkins FBI	69,00
Ignition	59,95
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Insane Speedway 2	79,95
Jack Orlando	49,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
Knights & Merchants	49,95
Książę i Tchórz	59,95
Lands of Lore II	59,95
Lands of Lore III	155,00
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
Lego Loco PL	99,00
Lemings Pak	49,95
Liath-World Spiral PL	89,95
Liga Polska Manager 2000	99,95
Light House	69,95
Lomax	49,00
Lords of Magic	69,95
Lords of the Realms 2	69,95
Luftwafe Commander	149,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	69,95
Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00
Mad Trax	69,95
Malkari	149,00
Mayday	49,95
MDK PL	59,95
Megapak 8	99,95
Megapak 9	99,95
Might & Magic VII PL	160,00
Mortal Kombat 3	59,95
Mortyr	99,95
Moto Racer 2	155,00
Myst	69,95
Nascar Racing 2	69,95
Nascar Revolution	99,00
NBA 99	99,00
Need for Speed 4	155,00
North vs South	149,00
Operation Art of War 2	159,00
Operational Art Of War	59,95
Outpost	69,95
Panzer Commander	155,00
Panzer General II	69,00
Phantasmagoria	69,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pinball 3D	69,95
Pinball Timeshock	59,95
Populous 3: The Beginning	155,00
Postal	59,95
Prince of Persia 1 i 2	69,00
Propllot	69,95
Przeklęta Ziemia PL	39,95
Rage of Mages	69,95
Railroad Tycoon 2	155,00
Railroad Tycoon Deluxe	59,95
Rainbow 6	155,00
Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
Reah + A.D. 2044 PL	135,00
Reah PL	99,95
Reah,DVD	189,95
Recoil	59,95
Redguard	159,95
Redline	155,00
Redneck Rampage	59,95
Reflux	59,95
Requiem-Avenging Angel	159,00
Resident Evil 2	59,95
Return to Krondor	155,00
Rival Realms PL	99,95
Riven	69,95
Rollcage	149,95
Saga Rage of Vikings PL	69,00
Sanitarium	155,00
Screamer Rally	59,95
Settlers	19,95
Settlers 2	39,95
Settlers 2 Misje PL	19,95
Settlers 3 Misje PL	49,00
Settlers 3 PL	145,00
Seven Kingdoms	79,00
Shadows Over Riva	29,95
Sid Meier's Gettysburg	59,95
Sim City 2000	59,95
Sim City 3000 PL	155,00
Skaut Kwatermaster	29,95
Spellcross	49,95
Sport Car GT	99,00
Spycraft	59,95
Star Siege Universe	159,00
Star Wars: Rogue Squad	179,00
Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
Starcraft	155,00
Starcraft: Brood War	79,00
Strikepoint PL	39,95
SU-27 Commander's Edition	59,00
Superbike World Championship	99,00
System Shock 2	99,00
Target	59,95
Team Apache	69,95
Theme Hospital	59,95
Thief-The Dark Project	155,00
Thrust, Twist & Turn	155,95
TOCA 2	169,95
Tomb Raider 3	155,00
Tomb Raider II+Misje	99,00
Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
Total Anihilation - Kingdoms	99,00
Total Annihilation	69,95
Trespasser	59,95
Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
UFO'S	39,95
Ultimate Soccer Man.98/99	69,95
Ultra Fighters	79,00
Vangers	59,95
Viper Racing	155,00
VIVA Football	59,95
Vulture	59,00
Warcraft II Delux Edition	69,00
Wargames	59,95
Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
Warzone 2100	155,00
Wing Commander Prophecy	59,95
Worms	35,00
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
X Games Pro Boarder	155,00
X-File Unrestricted Acces	69,95
Zork-Grand Inquistor	49,95

Zupełnie Nowe!

• ZAĆMIENIE I TIBERIAN SUN

Akcja promocji C&C: Tiberian Sun rozpoczęła się dokładnie w tym samym dniu, gdy większość z nas podziwiała zaćmienie Słońca. W tym samym czasie na ekranach angielskich telewizorów leciała 5-minutowa (!) reklama tej gry. Ciekawe ilu ludzi wolało obejrzeć ją od zaćmienia?

• PREMIERY GIER:

3-CI KWARTAŁ

Expendable; Half-Life: Opposing Force; Hostile Waters: Hype: The Time Quest; Independence War: Deluxe; Infantry; Iron Strategy; Loose Cannon; Metal Fatigue; Oni; The Real Neverending Story; The Sims; Soldier of Fortune; Swords and Sorcery; Test Drive 6; Test Drive Off-Road 3; Tzar.

4-TY KWARTAŁ

20,000 Leagues; Deep Fighter; Demolition Racer; Evolva; Giants; Omikron: The Nomad Soul; MDK2; Rally Masters; Seven Kingdoms II; Spec Ops 2: Green Berets; Starlancer; SWAT 3: Close Quarters Battle; Close Combat Trilogy; AMA Superbike; Rogue Spear; Expert Pool; Flight Unlimited 3; NHL Hockey 2000; Tiger Woods PGA Tour Collection; Gabriel Knight III; Sinistar Unleashed; Abomination; Legacy of Kain: Soul Reaver; Prince of Persia 3D; Grand Prix 500; Nations; Panzer Elite; Rage of Mages 2; Scrabble II; Space Invaders; Tanktics; Splinter; Star Trek: New Worlds; Chess 2000; Driver; Heroes of Might & Magic III Expansion; Operational Art War II: Flash Point Kosovo; Dragon Magazine Archives; West Front Elite Edition; Descent Freespace 2; Homeworld; Revenant; Age of Empires II; Giants; Odium; Star Trek: Klingon Academy; Tonic Trouble; Army Men: Toys in Space; MS Flight Simulator 2000; Magic the Gathering Interactive Encyclopedia: Alpha Centauri: Alien Crossfire; Chutes and Ladders; Clue Chronicles; Comanche 4; Monopoly Jr.; NBA Live 2000; Septerra Core; Trivial Pursuit II; USAF: Jane's; Army Men I & II Freedom Pack; Asheron's Call; Battlezone 2; Heroes Millenium Edition; Hoyle's Board Games; Hoyle's Casino; Hoyle's Word Games; Might & Magic Millenium Edition; Ace Nevada Casino; Delta Force 2; NASCAR Revolution SE; Scattergories; Wheel of Time; Family Game Pack Royal; Operational Art of War I: Clash Eagle; Twelve O'Clock High; Team Fortress II; FIFA 2000; Monopoly II; SU-27: Flanker 2.0; Planescape: Torment; F-18 Super Hornet; Hired Guns; Mech Commander Compilation; Nocturne; ORCS: Revenge of the Ancients; Trivial Pursuit NASCAR; Interstate 82; Need for Speed: Motor City; NOX; Quake III: Arena; Tachyon: The Fringe; Star Wars Force Commander; F/A-18: Jane's; Ultima: Ascension; Q Bert: Rising Sun; Missile Command; Risk 2; Sim Theme Park; Slave Zero; Age of Wonders; Monopoly Casino; Tomb Raider: The Last Revelation; Wild, Wild West: Steel Assassin; B17 Flying Fortress; Warcraft Battle Chest Platinum; Daikatana; Diplomacy; MechWarrior III Expansion; Diablo 2

ROK 2000

10th Planet; Amen: The Awakening; Armada (z Metropolisu!); Blade; EON; Experience; Hab; Lady, the Mage, and the Knight; Majesty: Sovereign of Ardania; Max Payne; Private Wars; The Reap; Rune; Shadows of Reality; Soulbringer; Summoner; Terminus.

• W40K: AGENTS OF DEATH

Ale się dzieje! Mirage tworzy grę osadzoną w świecie Warhammer! Mowa naturalnie o Warhammer 40,000: Agents of Death. Gra będzie chodziła na engine, który zostanie także

Pogromca Diablo?

Któż z graczy nie zna doskonałego teamu programistów spod znaku Westwood Studios? Wiem, wiem, z nazwiskami możecie mieć kłopoty, ale za to z pewnością znacie ich dzieła, jak np. Command & Conquer, Lands of Lore czy Blade Runner. Każdy z nich był hitem sprzedażowym w milionach egzemplarzy. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że kolejnym tytułem, którego sprzedaż powinna przekroczyć milion egzemplarzy, będzie Nox.

ELD

Oczekiwanie na Diablo II zdecydowanie się przedłuża... Obecnie Blizzard wspomina coś o okolicach Świąt, ale czy to jest ostateczny termin? Nie wiem, ale wiem za to, iż ktoś może przyćmić sławę Diablo. Nox, bo o nim mowa, to gra, która już na pierwszy rzut oka kojarzy się z Diablo. Nie będę zatem strzępił na darmo języka i tłumaczył, do jakiego gatunku należy Nox. Diablowate, i to wszystko, co powinniście wiedzieć na ten temat.

Akcja rozgrywa się w fantastycznym, przepełnionym magią i zapachem Średniowiecza świecie Nox. Żyją tam dwie kultury, na południu ludzie, a na północy nekromanci. O ile jednak kraina Nox niczym specjalnym nie różni się od dziesiątek innych, znanych graczom z gier RPG, to postać głównego bohatera może być pewnym zaskoczeniem. Jest nim Bob. Zwyczajnie przeciętny mieszkaniec planety Ziemia końca XX wieku, który w niewytłumaczalny sposób znalazł się nagle w Nox. Śmiesznie wygląda taki kolo w jeansach i t-shircie wśród typowego RPG-owego krajobrazu. Ale dla niego zaczyna się w tym momencie walka o przetrwanie. Musi wybrać którąś z trzech ścieżek, czyli wcielić się w postać wojownika, maga lub... iluzjonisty, bowiem właśnie tak tłumaczy się z angielskiego Conjurer. (Wiem, że niektórzy RPGowcy zaraz przytoczą inne wersje tłumaczenia - ale czy w tym momencie jest to ważne?). W praktyce jednak profesja iluzjonisty to mieszanina łucznika i gościa, który potrafi kontrolować i tworzyć różne potwory. Wojownik, jak zawsze, będzie przede wszystkim wymachiwał mieczem, a mag rzucał czary oraz wymyślał nowe. Zarówno mag, jak i iluzjonista do czarowania będą potrzebowali many, ale poza tym ich sztuka czarowania ma się diametralnie różnić. Mag podczas walki będzie używał takich czarów jak: Fireball and Lightning, Invisibility oraz Teleportation. Z kolei iluzjonista skorzysta z sił natury, czyli będzie się leczył oraz kontrolował nie tylko potwory, ale też i zwierzęta. Manę gracz uzupełniać ma ze specjalnie do tego celu przeznaczonych obelisków. Najciekawsza jednak będzie stopniowa przemiana Boba np. w wojownika. Nie stanie się to od razu, jego umiejętności będą w czasie gry wzrastać powoli, aby dopiero na końcu stać się on mógł prawdziwym wojownikiem. Jeśli przeżyje, bowiem arsenał przeciwników jest imponujący: niedźwiedzie, wilki, szkielety, duchy, zombie, ogry to zaledwie cząstka potencjalnych wrogów. Oprócz nich Bob napotka także ludzkich przeciwników władających czarami i bronią białą. Ich AI stoi podobno na zdecydowanie wyższym poziomie niż w Diablo, co chyba oznacza dla Boba masę kłopotów. Może się nawet zdarzyć, że raniony przez nas potwór ucieknie, aby po chwili powrócić z kilkoma kumplami. Mniejsze monstra, zdając sobie sprawę z beznadziejności swej sytuacji, zamiast samobójczo atakować, będą uciekać. O pozostałych ich umiejętnościach przekonamy się wkrótce sami.

W trybie dla pojedynczego gracza (Hecubah's Saga) czekać będzie na Ciebie w sumie jedenaście misji. Mocnym punktem i poważną konkurencją dla sieciowego Diablo ma być multiplayer (Arena). Znajdziecie w nim pięć możliwości rozgrywki: Death Match (drużynowy i dla pojedynczego gracza), Capture the Flag, King of the Hill and Scavenger Hunt. Intrygująco brzmi nazwa tego ostatniego trybu, ale niestety nie dostaliśmy od producenta żadnych bliższych informacji na ten temat. Walki sieciowe toczyć się będą na Westwood Online, i to jest pewna wiadomość ;).

Zanosi się na ostrą rywalizację o potencjalnego gracza pomiędzy Blizzard (Diablo II) i Westwood (Nox). Obie gry ukażą się w sklepach w mniej więcej tym samym czasie i dylemat może być duży. Ale to chyba dobrze. Przynajmniej dla graczy. Nic tak nie podnosi poprzeczki do góry jak zdrowa konkurencja ;). ■

Nox
Westwood Studios

PRECZ Z WYSOKIMI CENAMI!

Zgadzamy się z Tobą. Dlatego my w CD Projekt robimy wszystko, aby gry były jak najtańsze. Wszystkie gry na tej reklamie kosztują duuuuużo mniej niż 100 zł. Pamiętaj, aby grać w najlepsze gry nie musisz dużo płacić!

Nowości CD Projekt

tanio!

AIRLINE TYCOON

Symulacja ekonomiczna na wesoło. Pokieruj swoją własną linią lotniczą tak, aby zdobyć jak najwięcej klientów i zbudować lotnicze imperium oplatające siecią połączeń cały świat.

już w sprzedaży

69 zł

DESCENT 3

Ta gra pokaże Ci co to jest prawdziwa akcja, pościgi i walka w środowisku 3D. Nisamowita gra ze znanej serii Descent przykuje Cię do monitora na długie wieczory. Zapnij więc pasy i jazda.

Od października

79 zł

PIZZA SYNDICATE

Przygotuj najlepszą pizzę na świecie, a Twoi klienci będą zachwyceni. W tej grze przekonasz się jednak, że stworzenie dobrze prosperującej sieci pizzeri nie jest wcale takie łatwe ale zawsze jest bardzo pasjonujące.

Od października

69 zł

Nowe edycje znanych hitów w polskich wersjach językowych i w rewelacyjnie niskich cenach 49 zł

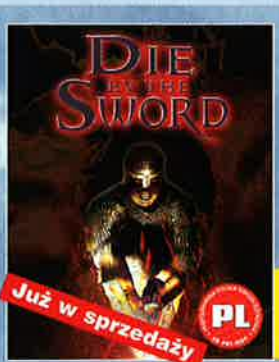
taniej!

INCUBATION

Wspaniała gra strategiczna rozgrywana w systemie turowym. Dowodząc grupą kosmicznych marines musisz pokonać obcych, którzy opanowali kosmiczną kolonię Ziemian. Niesamowita atmosfera grozy rodem z filmów o Obcym.

już w sprzedaży

49 zł



DIE BY THE SWORD

W tej grze będziesz przemierzał rozległy świat fantasy pełen wrogich stworów. Autorzy gry przygotowali rewelacyjny system sterowania mieczem, dzięki któremu nareszcie będziesz miał pełną kontrolę nad bronią.

Już w sprzedaży

49 zł

DESCENT FREESPACE

Gra ta została uznana za jeden z najlepszych symulatorów kosmicznych bijący na głowę gry serii Wing Commander. Niesamowity realizm, mnogość statków i złożone zadania to niewątpiwe atuty tej gry.

Od października

49 zł

Nowości Strefy Niskich Cen

najtaniej!

JUŻ W SPRZEDAŻY

EXTREME ASSAULT

Znakomity symulator zręcznościowy, w którym kierując futurystycznym śmigłowcem lub ciężkim czołgiem musisz obronić Ziemię przed inwazją Obcych. Wspaniała grafika nawet bez użycia akceleratorów garficznych. Cena gry to tylko 29,90 zł

JUŻ W SPRZEDAŻY

BATTLE ISLE + TITAN'S LEGACY

Gra startegiczna, która mimo upływu czasu zadziwia fanów strategii niesamowitą grywalnością i oryginalnymi wątkami taktycznymi. Teraz wydana w polskiej wersji językowej wraz z dodatkowymi misjami Titan's Legacy. Cena zestawu to 39,90 zł

W LISTOPADZIE

ATLANTIS

Wysoko ceniona przez graczy i pisma gra przygodowa. Akcja rozgrywa się na mitycznej wyspie Atlantydzie, gdzie czeka na odkrycie wiele tajemnic i zagadek. Świat gry przedstawiony jest w pięknej grafice autorstwa mistrzów z firmy Cryo. Gra jest w polskiej wersji językowej i zajmuje aż 4 CD a kosztuje tylko 39,90 zł.

...n znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z CD PROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA

CD PROJEKT

...listopada znajdziesz go na wszystkich ...ach z CD Projekt. Naklejamy go po to, ...by mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry.

Gry z CD Projekt!

...zedaż wysyłkowa:
...ntrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt:
...2 69 59 25, (0-22) 672 89 09
...rtualny Świat: (0-22) 673 68 04; 0-501 86 26 91

...py firmowe CD Projekt:
...ow ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
...m pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
...szawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
...zawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

...ro handlowe:
...rszawa, Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51

Aby otrzymać te gry w podanych cenach, najszybciej i prosto do domu możesz zamówić je w jednej z firm wysyłkowych:
CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT: (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, lub WIRTUALNY ŚWIAT: (0-22) 673 68 04, 0-501 86 26 91

Kupisz je także we wszystkich dobrych sklepach z grami na terenie całego kraju.

Zupełnie Nowe!

wykorzystany w Mortyrze II! Czyli będzie to gra FPP! Premiera w grudniu 2000 r. I ponoć ma to być REWELACJA. Oby. Ale patrząc na screeny, jesteśmy optymistami!

• GRY W TV

Informowaliśmy kiedyś, że jest specjalny kanał w TV poświęcony tylko i wyłącznie grom. Miło poinformować, że jest on już dostępny na niektórych polskich kablówkach. Autor newsa sam ogląda codziennie (niemal) 4-godzinny program (z polskim tłumaczeniem), w którym oprócz np. prezentacji intr czy gierek można też natknąć się na wywiady z bokserami i kickbokserami testującymi najnowsze gry karate tudzież odsłaniającymi tajemnice "jak się robi taką grę". Nie mogę zapomnieć monologu pewnego francuskiego kickboksera, który oglądając jakąś gierkę (w której występują realnie istniejący zawodnicy), pomrukiwał "temu nakopałem, temu też, temu dwa razy, tego położyłem w pierwszej rundzie, z tym nie walczyłem", po czym błyskawicznie został znokautowany (w pierwszej rundzie) przez jednego z redaktorów (naturalnie na ekranie komputera), który tak na oko był od niego o pół metra mniejszy i 50 kg chudszy. No cóż, na komputerze wszystko jest możliwe. Radzę Wam - tak koło 19.00 - zrobić przebieżkę po kanałach, bo u mnie pojawił się on bez żadnych wcześniejszych zapowiedzi czy reklam (na tym samym kanale co Minimax). Może też już to macie?

• CLOSE COMBAT 4 NADCIĄGA

Czwarta część znakomitego cyklu Close Combat jest już w stadium "wczesnej bety".
Przypomnijmy, że akcja tej gry rozgrywa się podczas niemieckiej ofensywy w Ardenach, pod koniec roku 1944. Premiera gry powinna mieć miejsce jesienią tego roku. Czekamy z niecierpliwością!

• TO TU, TO TAM...

...sobie kicam. Tak mógłby zanucić sobie jeden z twórców Warbirds, Chris Raby, który pożegnał się ze swoimi pracodawcami i wstąpił do zespołu pracującego nad grą Shadow Company (Sinistar Games). Nie podano przyczyn tej decyzji.

• POWRÓT ATARI

Starsi gracze pamiętają na pewno i tę grę, i komputer o takiej nazwie. Hej, piękne to były czasy, gdy gra wczytywała się z taśmy 25 minut :). Firma chce się przypomnieć graczom składanką Atari

W pogoni za kasą

Każdy facet płci męskiej :) marzy czasem (w głębi duszy), by wcielić się w rolę kogoś, kto wszelkie problemy rozstrzyga za pomocą guna i nie przestrzega prawa - bo sam jest prawem. Może nie? Z myślą o takich ludziach powstaje mnóstwo najrozmaitszych strzelanin. Mają one jedną wadę - niespecjalnie zmuszają do myślenia. Nie powiem, to czasem jest nawet zaletą - ale trywialne tłupanie we wszystko, co się rusza, na dłuższą metę się nudzi (przynajmniej mi). Lecz i na to jest rada - należy rozejrzeć się za gierką, która oprócz strzelania ma jeszcze coś więcej do zaoferowania.

MAC ABRA

Być może taką grą będzie Private Wars. O tym przekonamy się już lada dzień, gdyż jej premierę przewidziano na jesień tego roku. Ja radzę zapamiętać ten tytuł tym, którzy cenią gierki w rodzaju Spec Ops, Incubation, Jagged Alliance, Seal Team czy nawet Rainbow Six. To będzie coś dla Was. Ale i zwolennicy typowych gier FPP/TPP też powinni to sobie zafiksować. Czemu? Dowiecie się za jakieś 3 Kb tekstu. Póki co mówimy przecież o jej założeniach. W grze wcielamy się w faceta, który kiedyś pracował dla rządu (a ściślej, dla - przepraszam za wyrażenie - Secret Service). Ale mu się znudziło (albo może mu niespodziewanie podziękowali za współpracę :)). Teraz pracuje dla siebie. I ma jedną zasadę: zrobi wszystko dla tego, który mu za to zapłaci. Nieważne kim jest, czego żąda i czy jest to zgodne z prawem - byleby płacił. Najlepiej dużo. Mówiąc krótko - kawał z niego... powiedzmy, że zimnego drania, choć na usta cisną się nieco inne określenia. Po prostu najemnik.

Akcja gry toczy się w bliżej nieokreślonej, acz nieodległej przyszłości. Jest ona na tyle bliska, że w użyciu są spluwy, które dobrze znamy z realnej rzeczywistości - choćby słynne H&K. Nie oczekujcie, że Private Wars będzie tylko shooterem. Jakby się uprzeć, to od biedy grę można zaliczyć nawet do RPG, a już na pewno do symulacji żołnierza na polu walki. Twórcy mówią nawet, że będzie to najlepsza z symulacji tego typu, jakie dotąd powstały. (Khem). A to głównie z powodu wysokiego realizmu rozgrywki i realizmu świata. Ot, przykładzik - wrzućmy (o ile jesteśmy odpowiednio silni)

beczkę do wody. Pełna beczka tonie, pusta - pływa. Strzelamy do niej - robią się w niej dziury. A po chwili beczka idzie na dno, gdyż przez dziury wlewa się woda. Niby to oczywistość - a w ilu grach natknęliście się na podobną dbałość o takie detale? Ta dbałość dotyczy wszystkiego - włącznie z tym, że pociski o małej mocy penetracji, trafiając np. w gruby pancerz, rykoszetują i mogą razić zupełnie nie tego, w kogo strzelamy. Skacząc ze zbyt dużej wysokości, możemy złamać nogę itd.

Naturalnie nie działamy sami - możemy wynajmować sobie najdziwniejszych pomocników.

GORKY 17

NATO przejmuje rosyjską bazę wojskową w Lubinie na terenie Polski. Kilka dni później miasto zostaje sterroryzowane przez stworzenia będące hybrydami ludzi, zwierząt i owadów... Jedynie Ty jako przywódca oddziału NATO możesz wyjaśnić zagadkę, oczywiście jeśli przeżyjesz...

GORKY 17 to połączenie strategii i gry przygodowej RPG. Nieliniowa fabuła ożywiona dialogami i widowiskowymi ujęciami, niepowtarzalna atmosfera dzięki doskonale dobranej ścieżce dźwiękowej, elementy świata horroru i fantastyki naukowej osadzone w rzeczywistości tworzą grę, która zapewnia wiele dni rozrywki.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY – 69,95 ZŁ!

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304,
www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

TopWare INTERACTIVE

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE

Zupełnie Nowe!

Arcade Hits Volume 2. Znajdziecie tam m.in. takie przeboje, jak: Asteroids Deluxe, Battlezone, Crystal Castles, Gravitron, Milipede i Warlords. A oprócz gierek będzie tam też mnóstwo innych rzeczy, które wywołają lekki wzruszenia: tapety, emulatory, muzyczki itd. Wszystko jak za dawnych lat 80-tych...

• SPIRIT OF SPEED

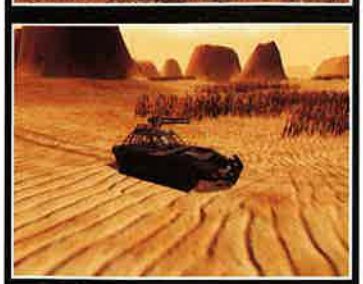
Microsoft bez zbędnego rozgłosu kończy prace nad swoją ścigalką: Spirit of Speed 1937. Oto jak - mniej więcej - będzie wyglądać gierka.

• HISTORIA POLSKI W GRACH

Ciekawą metodę nauki historii Polski wymyślili ludzie robiący oficjalną stronę HoMM3 (www.heroes.org.pl). Otóż ogłosili konkurs na scenariusz do gry Might & Magic 7, zawierający w sobie elementy historii Polski. Termin nadsyłania prac miął wprawdzie 19.09 - no ale może w międzyczasie termin uległ wydłużeniu... albo choć będzie można ściągnąć ze strony parę zwycięskich fabuł? To jest pomysł, brawo!

• GROUND CONTROL

To nowy RTS 3D rodem z Sierra Studios. Ogólnie ma przypominać Force 21, z tym że rozgrywany jest w realiach sf. Kontrolujemy żołnierzy i masę najrozmaitszych pojazdów bojowych. Ponoć największą rewelacją tej gry ma być tryb multiplayer. Ale na czym mają polegać te rewelacje - nie podano. Nie jest też znana data premiery.



• BARBIE-KOMPUTER

Mattel, tak, ta firma od Barbie, zamierza wziąć się za produkcję... PC-tów! Nie mylicie się! Barbie-komputer będzie w sumie standardowym PCtem, tylko tyle, iż np. będzie pomalowany na różowo, myszka będzie w kwiatki itd. (Ma też zawierać w podstawowej konfiguracji cyfrową kamerę do wideokonferencji). I ma kosztować jakieś 600$. No, nie wiem, ja się nie piszę - ale może jakaś

Galeria tych typków (coś koło 30) kojarzy mi się z Jagged Alliance. Ot, zbiorowisko rozmaitych szumowin z całego świata. Każdy naturalnie scharakteryzowany wieloma różnymi

parametrami. Co więcej, najemnicy mają też prywatne fobie. Np. skojarzenie w jednej drużynie ludzi z Irlandii i Anglii (albo np. Anglii i Argentyny - od czasów Falklandów te nacje się nie lubią) powoduje momentalne konflikty i często zamiast walczyć z wrogiem, ludzie ci wykańczają się nawzajem. Są też tacy, którzy np. nie tolerują w zespole kobiet. Misji do przejścia jest 25, z czego część powiązana jest w coś w rodzaju kampanii (vide Spec Ops) rozgrywanej w jednym otoczeniu, część zaś rozgrywana jest niezależnie od siebie. Spenetrujemy kawał świata: Azerebejdżan, Alaskę Szwajcarię, Japonię, Kolumbię - wszędzie jest sporo roboty dla takich jak oni. Spodziewajcie się rozmaitych warunków pogodowych i akcji dziejących się w każdej porze doby.

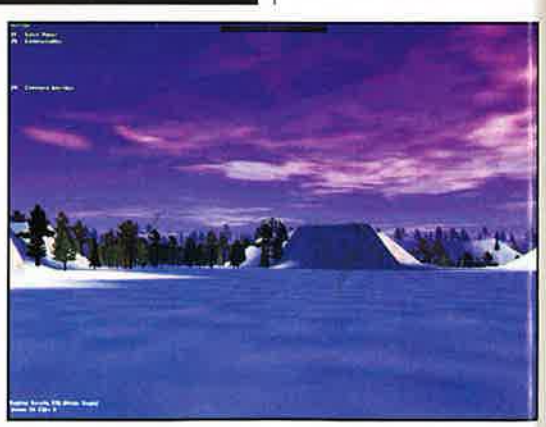
Nie powiedziałem jeszcze ważnej rzeczy: grę rozgrywać można w trzech różnych trybach.

Arcade jest przeznaczony dla miłośników prostych (w sensie założeń) gier akcji. Po prostu idziesz i strzelasz. Nie przejmujesz się specjalnie prawami fizyki (właśnie wzięły sobie wol-

go. Aha! Całą akcję obserwujemy w FPP lub TPP (wedle woli) przy pomocy kilku dynamicznych kamer. No i dochodzi jeszcze tryb multiplayer. (Cooperative i team play, z możliwością komunikacji głosem pomiędzy graczami). Miodzio!

A co wiemy o oprawie graficznej? Ogólnie wrażenia wizualne mają być nadzwyczajne. Spec Ops to przy tej grze ma być cienki Bolek. Naturalnie wszystko dzieje się w 3D. Cieszy fakt, że producent nie wymaga od graczy, by zastawili dom albo samochód celem odpowiedniego podrasowania komputera. Jego zdaniem P166 (lepiej P200) + 32 MB Ram + akcelerator w pełni tu wystarczą. Aż się wierzyć nie chce. Pominę zachwyty nad efektami świetlnymi itd., bo to przecież standard i byłoby raczej dziwne, gdyby ich w takiej

ne). Mózg też możesz posłać na wczasy. Sytuacja zmienia się o 180. stopni w trybie Simulation. Tu zaczynają się schody i to, za co dadzą się posiekać miłośnicy Spec Ops, SEAL Team i innych symulacji komandosów. Tych zaś, którzy nie przepadają za akcją w czasie rzeczywistym, ucieszy tryb Turn-base. W tym momencie mamy na ekranie coś w rodzaju Incubation, czyli nadal symulację komandosów - ale rozgrywaną w turach. Jak widać - dla każdego coś miłe-

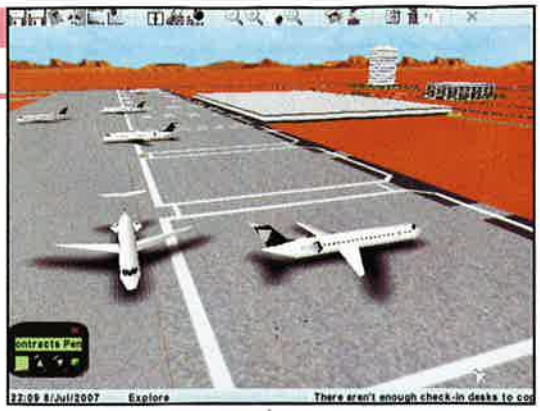


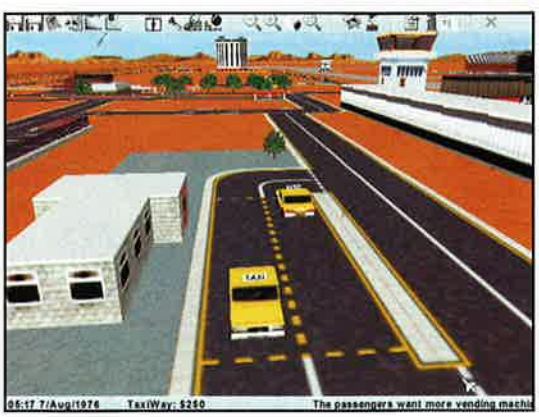
grze NIE było. Szczególnie że PW robiony jest na engine zwanym Eternity - kto wie, o co chodzi, ten wie, o co chodzi :). Kto nie - niech wierzy na słowo, że to nie byle co. Nie będę też się rozwodził nad AI komputera, bo tutaj - jak zawsze - produceni obiecują coś extra, hiper i super, co zwykle zresztą niespecjalnie sprawdza się w praktyce. Jak będzie pełna wersja gry, to wtedy się jej dokładnie przyjrzymy. A do tego przecież już bardzo blisko. Nie zawadzi też dodać, że gra jest dziełem naszych sąsiadów zza wschodniej granicy. ■

Private Wars
TS Group, Inc.

Kup pan lotnisko!

Ostatnio na łamach CDA mieliśmy do czynienia z symulatorem umożliwiającym nam zarządzanie liniami lotniczymi, lotniskiem itp. o nazwie Airline Tycoon. Nie da się jednak ukryć, że była to gierka robiona raczej z przymrużeniem oka i o stosunkowo niedużym stopniu komplikacji. A temat wart jest przecież poważniejszego opracowania. Dlatego dobrze się stało, że - gdzieś pod koniec 1999 roku albo na początku roku 2000 - pojawi się gra, która będzie może mniej śmieszna, ale bardziej realistyczna. Gra ta bez wątpienia zadowoli wszystkich fanów hardzo skomplikowanych i złożonych gier ekonomicznych. A mowa tu naturalnie o Airport Inc.





UGLY JOE

Co jest ideą tej gry? Sama nazwa wskazuje - zarządzanie portem lotniczym i wszystkim, co się z tym bezpośrednio i pośrednio wiąże. Wcielasz się w rolę Airport Managera, dbającego o wszystko: od restauracji i tego, by bagaż ludzi lecących do Singapuru nie trafił do Montrealu począwszy (tu gorące pozdrowienia dla tych panów z LOTu, którzy ostatnio posłali mój bagaż o dobre 800 km od miejsca mego lądowania), aż po kontrolowanie lotów (i lądowań) samolotów. Trzeba się także zająć parkingami, bezpieczeństwem pasażerów i setkami innych rzeczy, od lektury których po prostu mózg trzeszczy. Prawdę mówiąc, nie wyobrażam sobie, by jedna osoba dała temu radę - liczę więc, że autorzy dołożą paru komputerowych vice-menagerów, którzy wezmą na swoje barki chociaż część obowiązków? (W zapowiedziach o tym ani słowa...) Tym bardziej że wszystko rozgrywa się tu w czasie rzeczywistym! Zgroza.

Aby pokazać Wam złożoność gry, wspomnę, że choć zabawę zaczynamy w jednym airporcie, to w trakcie gry musimy dokonać ekspansji na inne miasta, zakładając tam filie swego biznesu. Ma ich być coś ponad 70. Aby tego dokonać, musimy mieć sporo kasy. Pocieszę, że zarobić ją możemy na 1001 sposobów. Tu przytoczę tylko dość niepełną listę raczej mało ważnych struktur "okołolotniskowych", które są jakby na marginesie naszych działań - ale tym niemniej zasilają nas sporą ilością cashu. Popatrzcie więc, co możemy tam stawiać: wiele odmian sklepów, "poczekalnie" dla dzieci, automaty do zdjęć paszportowych, skrytki bagażowe, hotele, stacje benzynowe, przystanki autobusowe, postoje taxi, stacje metra, dworce kolejowe (szyny też możemy kłaść, spoko), bankomaty, telefony, rozmaite fastfoody itp. Mało?

Ale wróćmy może do ważniejszych spraw. Możemy przewozić tak pasażerów, jak i rozmaite towary (lotnictwo transportowe) - a najlepiej i jedno, i drugie. W tym celu możemy korzystać z usług blisko 200 linii lotniczych, oferujących rozmaitej jakości usługi. Naturalnie trzeba z nimi negocjować, targować się o każdego centa, podpisywać umowy itd. Ale zanim wyląduje pierwszy samolot, należy najpierw stworzyć swój port lotniczy: wyznaczamy jego lokalizację w mieście (ważne!), wykupujemy parcelę, a potem budujemy terminale, pasy startowe, wieże kontroli powietrznej, magazyny, zbiorniki paliwa, hangary itd. Trzeba też wynajmować i opłacać setki (jeśli nie tysiące) fachowców w wielu rozmaitych dziedzinach (od kontrolerów lotu po hydraulików). Ze wszystkimi trzeba negocjować, gasić strajki i w ogóle użerać się do siódmych potów.

A co oferuje nam engine gry? Dynamiczne ujęcia kamer, programowanych przez gracza. Widok w FPP (na życzenie), dynamiczną, sprzężoną z rozwojem akcji muzykę i masę klimatycznych efektów dźwiękowych. Pełną trójwymiarowość wszystkich obiektów w grze (żadnych sprite'ów!). Dynamiczną zmianę pogody. Nie zabraknie atrakcji w stylu katastrof lotniczych (czy choćby awaryjnych lądowań), opóźnień lotów, czynników losowych (włącznie z trzęsieniem ziemi, jeśli stworzymy swój port lotniczy w sferze aktywności tektonicznej) itd.

Tak to przynajmniej wygląda w zapowiedziach producentów. W każdym razie ja już się boję :). A, screeny pochodzą z wczesnej beta-wersji, nie obsługującej akceleratorów, więc nie przejmujcie się za bardzo jakością grafiki. I tak wszystko na pewno ulegnie zmianie - może prócz samego tytułu... ■

AIRPORT INC.
Take 2 Interactive Software

Zupełnie Nowe!

dziewczynka się skusi... Kochamy Barbie! :) Ciekawe, czy firma wypuści też np. specjalną konwersję Quake 2, całą w różanych barwach, kwiatkach i kolorowych ciuszkach? Bohaterem mógłby przecież być Ken...

• MECH ON-LINE

Kesmai Corporation na targach GenCon zapowiedziała grę MultiPlayer BattleTech: 3025. Teoretycznie będzie się mogło tłuc do 50.000 ludzi naraz! Gra jest kontynuacją MultiPlayer BattleTech: Solaris. Będzie to RPG osadzony w świecie BattleTech, choć naturalnie idzie tu o wojny mechów. Jeśli ktoś ma chęć zostać beta-testerem, niech zajrzy na: www.battletech3025.com.

• NOKAUT DATA BECKER

Firmę Data Becker kojarzymy raczej z produkcji programów edukacyjnych. Ale i oni doszli do wniosku, że warto stworzyć jakąś grę. I uderzyli mocno (dosłownie), tworząc KO, czyli symulację walki bokserskiej. I to ponoć ultra-realistyczną! Do wyboru 20 fighterów (wszystko w 3D). Premiera jesienią tego roku.

• WIĘCEJ TOAW II

Tych, których zmartwiła niewielka ilość scenariuszy zawartych w grze The Operational Art of War vol. II, zapraszamy na: www.thegamers.com. Znajdziecie tam nowe - darmowe - scenariusze, a także patch w wersji 1.02.

• CIVILIZATION 2: TEST OF TIME

Wydana przez Hasbro gra oferuje to wszystko, co było w C2, ale wzbogacona jest dodatkowo o nowe światy osadzone w realiach sf i fantasy. Czyli w sumie możemy ewoluować w 3 różnych rzeczywistościach.

• NOWY RPG

Firma Bioware nie spoczywa na laurach po przemierze Baldur's Gate i szykuje nam coś nowego z gatunku RPG: Neverwinter Nights. Założeniami gra lekko przypomina Dungeon Keepera. Gracz buduje bowiem swoją podziemną warownię. Ale na tym podobieństwa się kończą. W NN będziemy bowiem mogli wcielić się w zamieszkujące tę twierdzę postacie, z których każda jest oddzielną osobowością o specyficznym zawodzie. Ciekawie wygląda też sterowanie - nie będzie praktycznie żadnego interfejsu! Sterowanie odbywać się będzie poprzez rzucanie zaklęć. Brzmi to dziwnie - ale podobny sposób sterowania planowany jest w innej grze - bullfrogowskim Black & White, więc może nie będzie to takie kuriozum, na jakie wygląda. Gra jak na razie jest w fazie wstępnych projektów, więc trudno powiedzieć o niej coś więcej. Tym niemniej na pewno jeszcze niejeden raz do niej powrócimy, bo zapowiada się naprawdę ciekawie.

• NOWE TEST DRIVE

Infogrames usiłuje podźwignąć z zapomnienia nieco już przebrzmiały cykl Test Drive (w swoim czasie nie było lepszych samochodówek od TD!), publikując nowe gry z tej serii. Pierwszym z planowanych tytułów jest Test Drive Cycles - czyli motocyklowa (!) ścigałka, która ujrzy światło dzienne w początkach roku 2000. Dostępnych będzie 30 maszyn z wieloma możliwościami rozbudowy (w tym Harley-Davidson VR1000 oraz Road King). Gra chodzi na nowym, realistycznym engine, udostępnia 12 tras (od okolic Waszyngtonu po tropikalne lasy, pustynie w stanie Utah, Amsterdam, Hong-Kong, francuską Riverę i Mount Rushmore). Do tego 3 tryby gier (w tym split-screen), do 5 przeciwników, wysoką AI itd., itp. Drugą gierką ma być Test Drive Le Mans - również ujrzymy ją na początku roku

Zupełnie Nowe!

2000. 32 samochody (z czego 16 do wyboru w każdym wyścigu), 3 tryby gry, dynamiczne zmiany pogody i pór doby (Le Mans to wyścig trwający non-stop 24 godziny), ruch uliczny (np. tiry), zdarzenia losowe (np. rozlany olej na drodze), split-screen, realistyczne kolizje i reakcje samochodów itd.

• ALICJA W KRAINIE FPP

Firma America McGee zamierza stworzyć shooter FPP bazujący na klasyce literatury dziecięcej - czyli Alicji w Krainie Czarów (zdaniem wielu ludzi ta książka wcale nie jest dla dzieci). To może być ciekawe - zderzenie bajki z krwawą grą akcji. Tym bardziej że gra ma bazować na engine Quake 3! Producenci na razie nabrali wody w usta. Wiadomo tylko, że przypuszczalny termin premiery to schylek roku 2000. I ponoć w ścieżce muzycznej usłyszymy sporo dobrego, ciężkiego metalu.

• EIDOS NA ZAKUPACH

Eidos Interactive wydał 23 mln $ na zakup 25% akcji firmy Pyro Studios (to ci od Commandos: Behind Enemy Lines) oraz 75% akcji firmy mającej prawa do dystrybucji gier Pyro.

• 3D REALMS SZUKA...

...dobrych programistów do pracy nad DN Forever. Hm, oznacza to (chyba), że na premierę Duke'a jeszcze "troszkę" poczekamy. :(

• RUCHY KADROWE

Jeden z głównych programistów Starsiege Tribes (Scott Youngblood) podziękował Dynamixowi za pracę i zwolnił się z firmy. Ciekawe, jak to wpłynie na datę premiery gry?

• NOWE GRY Z MIRAGE

Oto czego możemy oczekiwać wczesną jesienią: ABOMINATION - RTS; CUTTHROATS - piraci: strategia, ekonomia; REVENANT - RPG; URBAN CHAOS - akcja w 3D; HoMM 3 EXPANSION PL - nowe misje, postacie, zamki; NFD MOUNTAIN BIKE - wyścigi rowerów górskich; ARMORED FIST 3 - symulator współczesnego czołgu; TACHYON: THE FRINGE - przygodówka; O DWÓCH TAKICH.. PL - polska przygodówka

• POWRÓT DO KORZENI

Słynny John Romero, w swoim czasie jeden z twórców potęgi id Software, a obecnie szef ION Storm, oświadczył, iż zamierza "powrócić do korzeni" i obok kierowania firmą zająć się tym, co potrafi najlepiej: tworzeniem gier. Ściślej - zamierza tworzyć levele do poziomów single-play. Złośliwi, których przecież nigdy nie brak, skomentowali to w ten sposób, iż ciągły odpływ kadr z ION Storm po prostu zmusił Romero do zakasania rękawów i robienia tego, co przedtem robili jego byli pracownicy. A propos: z ION wybył kolejny programista (i to dość ważny) - Steve Ash...

• VOODOO 4...

Ta karta powinna pojawić się jeszcze w tym roku. I ponoć ma być ogólnym szokiem dla konkurencji. Się zobaczy.

• HASBRO & JEFF GORDON

Hasbro podpisało kontrakt z Jeffem Gordonem. Jeff do roku 2005 będzie pomagał im przy tworzeniu kolejnych rajdówek.

• DESERT FIGHTERS

Symulatory myśliwców z czasu II wojny przeżywają wyraźny renesans. Dynamix, po dość umiarkowanym sukcesie Red Baron 2 oraz Pro

Legenda o Mistrzach Miecza

Czy znacie firmę Ronin Entertainement? Jeśli nie - to duży błąd. To zdolne chłopaki i na pewno zdrowo jeszcze chłopaki i na pewno zdrowo jeszcze namieszają w świecie gier. Nie są to bowiem "ludzie znikąd". W skład firmy wchodzą doświadczeni fachowcy, mający na swoim koncie współpracę przy tworzeniu X-Winga, Tie Fightera i Mechwarriora 2. A już pod własnym szyldem puścili na rynek takie gry jak: Armor Command i Neo Hunter. Ponadto maczają palce przy tworzeniu Force Commandera dla LucasArts. To chyba wystarczająca rekomendacja?

UGLY JOE

Zatem możecie być pewni, że i najnowsza gra, którą majstrują dla Ripcord Games, nie będzie czymś, co przejdzie niezauważone. Chłopaki z Ronin Ent. robią coś, co w sumie nieźle pasuje do ich nazwy. Tu oświećmy tych, którzy nie wiedzą, co to jest "ronin". Otóż tak nazywano samurajów, którzy z rozmaitych przyczyn utracili swych suwerenów i działali na własną rękę - jako najemnicy (patrz: Siedmiu Samurajów pana Kurosawy) czy zwykli zbóje (j/w). Najnowsza gra Roninów nazywa się Legend of the Blade Masters, co na polski można przetłumaczyć jako "Legenda o Mistrzach Miecza". Roninowie (Ronini?) odgrażają się, że ta gierka zdeklasuje wszystko to, co do tej pory stworzyli. I chyba nie rzucają słów na wiatr... A to znaczy, że szykują nam naprawdę mocną rzecz.

Jej akcja osadzona jest w realiach fantasy, w świecie pełnym walczących ze sobą i skłóconych królestw; świecie pełnym nadnaturalnych zjawisk, magii, smoków itd. Świat ów nawiedziła tajemnicza plaga - najechali ją dziwaczni przybysze "nie-wiadomo-skąd". To jeszcze nie koniec nieszczęść. Pięć tajemniczych kreatur, zwanych Strażnikami, przemierza tę krainę w poszukiwaniu... no właśnie. Nikt nie wie, czego szukają. Wszyscy za to wiedzą, że tam, gdzie przejdą Strażnicy, pozostaje tylko spalona ziemia, trupy i zgliszcza (oraz płacz i zgrzytanie zębów tych, którzy mieli wystarczająco szybki refleks, by dać nogę).

Bohaterem gry jest Erik Valdemar. Młody koleś wcale nie zamierzał robić za herosa. Po prostu polował sobie w lesie, zagubił się tam i przypadkiem odkrył w jakimś mateczniku tajemniczy miecz, który w chwilę potem w dziwaczny (nadnaturalny, mistyczny - niepotrzebne skreślić :)) sposób ocalił mu życie. Erik nie wiedział, że tak naprawdę to nie on znalazł miecz - a miecz jego. To właśnie miecz wybrał sobie go na nowego właściciela i nie ma od tego apelacji. Od tej chwili Erik - chce czy nie - musi ruszyć do akcji. Wkrótce opanuje wszelkie tajniki walki mieczem i ma-

gicznymi mocami, stając się jednym z Mistrzów Miecza. A wszystko to po to, by stawić czoła Nieznanemu.

Tak rodzą się legendy. Legendy o Mistrzach Miecza.
Po tym górnolotnym wstępie pozwolę sobie zmienić ton na nieco bardziej rzeczowy.
"Legenda..." to rozgrywana w czasie rzeczywistym gra łącząca elementy przygodówki i gry akcji, zrealizowana w 3D, zahaczająca też czasem o RPG. Choć gramy zasadniczo solo, nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć swoją własną 3-osobową drużynę i dać kolektywny wycisk Zlu. Akcję kontrolujemy z perspektywy TPP, obserwując ją z rozmaitych ujęć kamer.

Typowy obiekt w grze składa się z około 300-500 polygonów. Nie jest to może dużo - ale pamiętajcie o tym, że za to rzadko kiedy będziecie walczyć z jednym przeciwnikiem naraz. Zwykle jest ich kilku. Zatem ograniczenie ilości polygonów jest tu usprawiedliwione - tak czy siak ujrzycie na ekranie jakieś 5000 jednocześnie. Tak naprawdę to walki częściej będą przypominać gry strategiczne, gdzie istotniejsze jest np. staranne rozlokowanie swoich sił i ustalenie jakiejś taktyki walki niż klasyczne dla RTS czy (części) RPG "kupą mości panowie, rżnąć jak leci". To jednak nie oznacza, że zabraknie Wam okazji do posiekania swoim mieczem tego czy innego stwora. Wprost przeciwnie. Ale samo machanie mieczem (choćby perfekcyjne) nie doprowadzi Was do sukcesu. Prawdziwy Mistrz Miecza to nie tylko genialny szermierz, ale i zdolny dowódca oraz magik. Ilość i rozmaitość czarów bojowych powinna przyprawić o wytrzeszcz oczu nawet zaawansowanych "rolplejarzy". Wiedźmin też by pozazdrościł.
W końcu znał tylko kilkanaście "znaków". Wy poznacie dziesiątki, jeśli nie setki "spellów".

po prostu fruwać (naturalnie w nieco niższych rozdzielczościach). Autorzy obiecują też realistyczne techniki walki, metalowo połyskujące zbroje, tarcze i oręż, generowany na fraktalach krajobraz bez charakterystycznej mgiełki, ukrywającej niedoróbki na dalszym planie, efekty świetlne wszelakiej maści, powalające animacje ruchu postaci, synchronizowane z dźwiękiem animacje twarzy, niesamowite chmury, wykorzystanie zaawansowanych i najnowszych technik tworzenia obrazu itd., itp.

A warto też wspomnieć o czymś, co trudno opisać, ale łatwo będzie wyczuć: mistycznym klimacie, inspirowanym "japońskim duchem" (bushido, samurajowie, zen - te sprawy), podkreślanym przez niebywale efektowne i zróżnicowane scenerie świata, który będziemy przemierzać.

Niestety, na premierę tej gry musimy poczekać gdzieś do schyłku roku 2000... ■

Jeśli chodzi o grafikę, to bez akceleratora nie ma co brać się za tę grę (a przyda się też P166 i 32 Mb Ram - jak widać, nie trzeba tu mieć nadzwyczaj silnego sprzętu. Not bad). Gierka najchętniej wolałaby karty klasy Voodoo 3 - wtedy bez problemów można grać w 1600x1200 w 16-bitowej palecie kolorów. Ale i na słabszych dopalkach ma

Legend of the Blade Masters
Ripcord Games

Zupełnie Nowe!

Pilot, zamierza więc uraczyć nas produkcją osadzoną właśnie w takich realiach. A ściślej, akcja gry będzie miała miejsce w latach 41-43 w Afryce (Afrika Korps vs alianci). Do przejścia będzie jakieś 200 (!) misji, tworzących kilka odmiennych kampanii. Pojawi się tam 30 rodzajów samolotów, z czego będzie można sterować aż 18 modelami. Ciekawe, że jedną z nich będzie Ju 87 Stuka - czyli słynny nurkujący bombowiec "sztukas". Hm - a ponoć to miała być symulacja myśliwca?

• RUNESWORD

Kiedyś gry robili zapaleńcy, w garażach, po godzinach pracy. Teraz zajmują się nimi zawodowe firmy, inwestujące miliony dolarów w każdy tytuł. Czy to jednak oznacza, że grupka maniaków nie może być dla nich konkurencją? Otóż - może. Grupka niezależnych programistów, grafików itd. majstruje właśnie RPGa o nazwie RuneSword. I to ponoć z bardzo ciekawymi efektami. Nie skazani na nacisk księgowych mogą bowiem pozwolić sobie na rozmaite eksperymenty z zasadami, założeniami itd. W efekcie ma powstać gra nasycona humorem i - w przeciwieństwie do większości RPG - kładąca nacisk nie tyle na walki, co negocjacje (choć naturalnie łojenia też nie braknie). Na razie gra jest w fazie wczesnej bety. Ci, co mieli z nią styczność, opisują ją jako coś pomiędzy HoMM i Falloutem. Autorzy zamierzają sprzedawać ją przez Internet - no, chyba że znajdzie się jakiś chętny wydawca. A jest to prawdopodobne. Jak widać - wystarczy chcieć... Panowie, do dzieła!

• SPORT I FOX

Fox Sports podpisał kontrakt z hokeistą NHL Michaelem Modano (Dallas Stars). Michael będzie się udzielał przy tworzeniu gry NHL Championship 2000. Jako komentatorzy głosów udzielą Kenny Albert i John Davidson. Z kolei w grze NBA Basketball 2000 wystąpi jako konsultant (i nie tylko) koszykarz Atlanty, Smith.

• NASCAR REVOLUTION SE

Special Edition tej gry (rodem z EA) ukaże się pod koniec tego roku.

• PREMIERY GIER

Nie możemy zagwarantować, że terminy zostaną dotrzymane, ale: AMA Abomination (Eidos) - 15 września; ORCS: Revenge of the Ancients (Sierra) - 1 października, Age of Wonders (Gathering of Developers) - 15 października.

• BUNGIE MÓWI: HALO

Bungie Software anonsuje Halo, grę akcji 3D w TPP, w realiach sf. Jak zapowiadają twórcy, grę ma cechować niezwykły realizm oraz takież efekty wizualne. Fabuła jest totalnie nielinearna, nie ma leveli czy misji do wykonania - po prostu robimy, co chcemy. Gracz jest członkiem militarnego związku ziemskiego imperium, toczącym walki na powierzchni obcych planet (a także na ich

Zupełnie Nowe!

orbitach), morzach itd. Wykorzystuje się rozmaite pojazdy. A jak mamy chęć, to możemy też zagrać po stronie Obcych. Możliwa jest nawet gra kooperatywna, np. trójka graczy wsiada do jednego pojazdu, jeden jest kierowcą, drugi np. górnym strzelcem pokładowym, trzeci bombardierem. Halo podlana jest lekkim sosem RPG (zmienne parametry postaci, punkty doświadczenia etc). Gra robi się od dobrych dwóch lat i nic nie wskazuje, by ukazała się przed rokiem 2000.

• I ZNÓW HALF-LIFE

Jesienią pojawi się kolejny dodatek do tej gry. Tym razem nie wcielamy się w naukowca walczącego z potworami, a w gościa, który nie dość, że pracuje dla rządu (tj. jest agentem), to na dodatek ma do spełnienia wredną misję - musi zlikwidować wszystkich świadków wydarzeń, które miały miejsce w Masa Research Facility. Naturalnie mowa tu o Half Life: Opposing Force. Żeby było jeszcze śmieszniej (?), dodatku nie robi Valve, a firma Gearbox. Znamy ją głównie z zamieszania wynikającego z zawieszenia prac nad robiącą się przez kilka lat grą Prax Wars. Cóż, może tym razem uda się im coś ukończyć?

• MISSION PACK DO STARSIEGE

Mision pack do Starsiege: Tribes, czyli Tribes Action Pack, wyjdzie 15 września.

• EON JASNY JAK NEON :)

Inspirowana takimi hitami, jak Diablo i Fallout, gra Eon to kolejny lakomy kąsek dla fanów CRPG w rzucie izometrycznym. Akcja, jak zawsze, rozgrywa się w świecie fantasy, ale oparta jest na oryginalnym systemie gry (zapomnijcie o AD&D :)) noszącym właśnie nazwę EON i popularnym głównie w Szwecji. (Nic więc dziwnego, że i grę robią Szwedzi). Ponoć przypomina on polskie Dzikie Pola, tyle że jest dużo bardziej rozbudowany. Akcja toczy się podczas wojny religijnej, a gracz nie jest jakimś wielkim herosem, od którego zależą losy świata, a po prostu zwykłym facetem, który znalazł się w nieodpowiednim miejscu i czasie :). W grze wielką rolę odgrywają NPC, obdarzeni własnymi osobowościami, fobiami, zachciankami itd., których możemy np. rekrutować do swej drużyny. Ciekawie rozegrano też system walki - ma być bardzo realistyczny, tj. czasem jedno sieknięcie mieczem może rozłożyć największego nawet zabijakę (pod warunkiem, że trafimy w odpowiednio żywotną część ciała). Wedle zapowiedzi producentów obszar gry w Eon liczy około 120.000 km kwadratowych, a rozgrywkom towarzyszy dynamicznie zmieniająca się (w zależności od sytuacji) muzyka. Premiera w roku 2000.

Alternatywna strzelanina

Lubicie historię alternatywną? Ciekawi Was, co by się mogło zdarzyć, gdyby Napoleon nie przegrał pod Waterloo, Hannibal zdobył Rzym, Niemcy skonstruowali bombę atomową w roku 1943 - albo gdyby nigdy nie wybuchła I wojna światowa? Jeśli szczególnie interesuje Was ten ostatni przypadek, a jednocześnie lubicie ogólną nawałankę (w tym także loty archaicznymi myśliwcami) - zachęcam do lektury tego tekstu.

UGLY JOE

Oto mamy początek XX wieku. Car Rosji umiera, a jego następca zamierza przekształcić Rosję w supermocarstwo, bazujące wszakże nie tyle na ilości poddanych, co na gwałtownym rozwoju techniki. A to naturalnie po to, by zdominować świat. I - co dziwniejsze - udaje mu się to. Rosyjska technika znacznie wyprzedza to, co osiągnięto w innych krajach. Rozeszły się plotki o jakiejś niesamowitej broni minając szerzej o eliminacji samego cara i dokonaniu ogólnej demolki, mającej wybić Rosjanom z głowy imperialne plany.

("doomsday machine"). Jak można się domyślać, te wieści nie wywołały entuzjazmu reszty państw Europy (i nie tylko). Na razie nie ma mowy o globalnej wojnie. Ale można sformować elitarną grupkę straceńców i posłać ją z niebezpieczną misją w głąb rosyjskich stepów... Idzie naturalnie o tę SuperBroń. Trzeba ją zlokalizować i zniszczyć, nie wspo-

Gra ma być trójwymiarowym shooterem akcji, składającym się z 12 misji. Część z nich dziać się będzie w powietrzu, ale i nie zabraknie walki na powierzchni ziemi oraz we wnętrzach rozmaitych budowli. Nielinearny scenariusz sprawia, że właściwie sami konstruujemy fabułę gry (choć trzeba zaznaczyć, że jesteśmy jednak ograniczeni założeniami danej misji, które trzeba skrupulatnie wypełniać; jak to można pogodzić, wiedzą na razie tylko producenci). Ciekawostką - jak na taki rodzaj gry - jest fakt, że nie ograniczamy się tylko do ogólnej demolki. Dołączono też elementy przygodówki (czyli konwersacje z napotkanymi postaciami). Samą akcję obserwujemy w FPP lub TPP (wedle woli), engine daje nam możliwość definicji własnych ustawień kamery; wzbogaca też akcję o masę efektów świetlnych. Przy okazji gra stara się być (jak na shootera) w miarę realistyczna, stąd możecie się łatwo przekonać, że np. ówczesna broń maszynowa była ciężka, nieporęczna, mało celna i uwielbiała się zacinać, szczególnie gdy prażymy z niej długimi seriami. Uwzględniono też prawa fizyki (grawitacja, opór powietrza, bezwładność pojazdów, paraboliczny tor pocisków itd.). Tryb multiplayer umożliwi granie w max. 32 osoby w sieci lokalnej lub w 24 przez Internet.

Jak widać, gra zapowiada się dość interesująco, choć naturalnie trudno dziś powiedzieć, czy taki miks rozmaitych gatunków gier okaże się strawny. W każdym razie na pewno gra ta wyróżnia się z tłumu dość oryginalnymi założeniami. Jej premiery należy oczekiwać pod koniec roku 1999. ■

Code Name Eagle
Take 2

Denis zawadiaka

Kurczę, co się w tej Polsce dzieje? Chyba stajemy się - pod niektórymi względami - normalnym krajem. Np. zaczynają w Polsce powstawać gry, których nie musimy się wstydzić przed światem. Kiedyś monopol na takie produkcje miała firma Metropolis (Reflux, Książe i Tchórz, Katharsis). Oczywiście nie tylko gry tej firmy są warte wzmianki (Mortyr, Reah - przykładów jest więcej). Ostatnio jednak takich porządnych gier jest odczuwalnie więcej. Cool! Itp. Mirage robi grę osadzoną w świecie Warhammera 40K (Agents of Death) w konwencji FPP. A ostatnio otrzymaliśmy materiały innej obiecującej gry z gatunku arcade, o tytule Denis. Prawdę mówiąc, nazwa firmy tworzącej tę grę kompletnie nic mi nie mówi. Ale jeśli debiutanci zaczynają od takiego poziomu - no to czapki z głów.

SMUGGLER

Rdzennie polskich arcadówek w ogóle jest jak na lekarstwo (ja sam kojarzę tylko Lwa Leona). A tu nie dość, że mamy fajną platformówkę, to jeszcze w pełnym 3D. Nie ukrywam, że od pierwszego spojrzenia na screeny i demo nasunęło mi się skojarzenie z grami Croc i Gex. Ale czy to źle? Tamte gierki były hitami. I jeśli nasza będzie na podobnym poziomie, to tym lepiej.

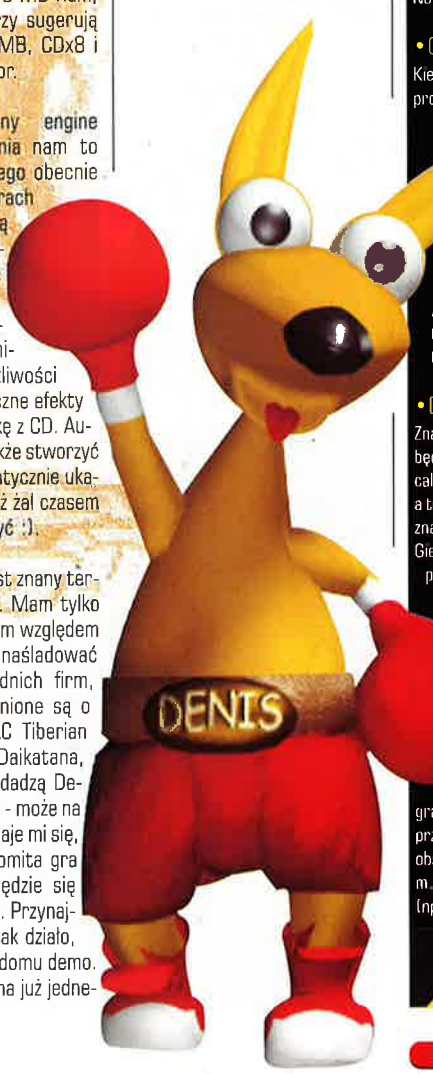
Denis jest trójwymiarową grą arcade rozgrywaną w TPP. Tytułowy bohater jest młodym kangurem, który został porwany i przyuczony do występowania w cyrku w charakterze boksera. Zadaniem gracza będzie wspomożenie Denisa w jego próbach ucieczki z cyrku i w powrocie do domu. A ponieważ nasz kangurek jednak troszkę się nauczył machać przednimi odnóżami, to... niech się boją wrogowie. Sierpowe ma faktycznie mocne!

Gra jest szybka, dynamiczna, bardzo efektowna wizualnie oraz pełna humoru (i to bynajmniej nie z gatunku "koszarowego"). Agresja oraz przemoc (występujące w niedużym stopniu) są pokazane z kulturą i w wyważony sposób, tak że rodzice nie muszą się obawiać, iż gra zwichruje psyche ich pociechom. Choć Denis został zoptymizowany pod Pentium 3, to i posiadacze słabszego sprzętu nie powinni narzekać na tempo zabawy. Minimalny konfig bowiem to: P200 MMX, 16 MB Ram, CDx2, choć autorzy sugerują raczej P2, 32 MB, CDx8 i jakiś akcelerator.

Rozbudowany engine gry zapewnia nam to wszystko, czego obecnie oczekuje się po grach tego rodzaju: ładną renderowaną grafikę, dynamiczne efekty świetlne, efekty atmosferyczne, płynną animację, wiele możliwości ruchu, stereofoniczne efekty dźwiękowe i muzykę z CD. Autorom udało się także stworzyć zabawnych, sympatycznie ukazanych wrogów. Aż żal czasem niektórym przyłożyć :).

Jak na razie nie jest znany termin premiery gry. Mam tylko nadzieję, że pod tym względem Polacy nie będą naśladować niektórych zachodnich firm, których gry opóźnione są o rok czy dwa (C&C Tiberian Sun, Messiah, Daikatana, Max Payne), i wydadzą Denisa jak najszybciej - może na te święta? Bo wydaje mi się, że będzie to znakomita gra familijna, którą będzie się bawić cała rodzina. Przynajmniej u mnie się tak działo, gdy zapuściłem w domu demo. Jakby co, to gra ma już jednego potencjalnego nabywcę :). Ale nie wątpię, że będzie ich sporo więcej. I to nie tylko w Polsce. ■

Denis
Tate Group/X-Ray Group



Zupełnie Nowe!

• PIRANHA TONIE!

Piranha Interactive Publishing oświadczyla, iz wskutek fatalnej sytuacji finansowej zawiesza działalność. Istnieje jednak szansa, że gry i programy, nad którymi pracowali ludzie z tej firmy (Dead Reckoning, Red Shift, Sin Factor, Extreme Tactics oraz Revenge of the Toys), zostaną wykupione przez innych developerów i jednak się ukażą...

• DODATEK DO MFS

Wilco Publishing przygotowuje dodatek do Microsoft Flight Simulator, zatytulowany Reality Flights: Grand Canyon. Latamy w okolicach Las Vegas, Tamy Hoovera i Wielkiego Kanionu na maszynach: Cessna 206 Stationair, De Havilland Twin Otter Vistaliner, Bell 430 i Spitfire. Będą m.in. misje ratunkowe oraz... walki powietrzne (cóż, Spitfire...). W sumie mamy do dyspozycji 12.000 mil kwadratowych, na których napotkamy ponad 300.000 realnie istniejących obiektów, lotnisk itd. Dodatek powinien być gotowy pod koniec roku.

• STAR TREK ARMADA

To RTS w 3D, osadzony w świecie ST, tworzony przez Activision. Możemy walczyć po stronie Federacji, Klingonów, Romulanów lub Borgów. Do przejścia nie mniej niż 26 solowych misji (a jest i multiplayer). Premiera w zimie.

• NADEJŚCIE MESJASZA?

Żydzi od paru tysięcy lat oczekują nadejścia Mesjasza. Gracze od dobrych dwóch lat czekają na premierę Messiaha. Firma Shiny, bijąca chyba rekordy opóźnień w kategorii "kiedy wreszcie zobaczymy tę grę?!", oświadczyla ostatnio, że 15.11.1999 to niemal pewna data premiery Messiaha. Zwróćcie uwagę na słówko "niemal"... No, ale to już chyba bliżej niż dalej?

• OLIMPIJSKI EIDOS

Kiedyś bardzo popularne (szczególnie wśród producentów joysticków, którym znacząco zwiększały obroty :)) były rozmaite gry sportowe, symulujące np. olimpiady letnie czy zimowe. Potem nagle moda minęła - i zrobiło się cicho o takich grach. Do czasu. Eidos nabył bowiem prawa do "zgierkowania" trzech kolejnych Olimpiad: Sydney 2000, Ateny 2004 i Salt Lake City 2002. Już słyszymy te chrzęsty wydobywające się z klawiatury i trzask pękających joyów...

• DELTA FORCE 2

Znaczącą zmianą w stosunku do pierwszej części będzie tu połączenie wszystkich misji w jedną całość, tj. każda kolejna misja wynika z poprzedniej, a to, jak spisaliśmy się w ostatnim zadaniu, ma duże znaczenie przy ustalaniu założeń następnego. Gierka ogólnie ewoluuje w stronę czegoś, co ma przypominać Rainbow Six. Będziemy mogli stworzyć prosty plan działania, przydzielić sprzęt i uzbrojenie, oznaczyć waypointy itp. Będzie więcej misji (około 40). Walczymy w środkowej i północnej Afryce, na Bliskim Wschodzie oraz na terenach byłego Związku Radzieckiego. Do tego dojdzie sporo nowych broni (np. specjalna wersja HK 45, skrzyżowanie shootguna z granatnikiem albo broń do walki podwodnej) i przedmiotów (kamizelki kuloodporne, kamery obserwacyjne). Poprawiony zostanie realizm gry - m.in. uwzględniono teraz moc penetracji pocisku (np. z ciężkiego karabinu maszynowego będziemy

Zupełnie Nowe!

mogli przestrzeliwać się przez drewniane ściany domów), dołożono zmiany pogody (ważne dla snajperów - nagły powiew wiatru czy mgła mogą sprawić im wiele problemów). A co powiecie na podczołganie się do wroga, kryjąc się w wysokiej trawie, i zaatakowanie go nożem? W trybie multi dołożono możliwość komunikowania się głosem. Będzie można też zapisywać stan gry podczas misji. Gra nadal hula na engine voxelowym (Voxel Space 3), co oznacza, że nie będzie wykorzystywać akceleratorów :(. Premiera późną jesienią.

• EXTREME WATER SPORTS

Top symulacja jazdy na nartach wodnych, tworzona przez Head Games Publishing. Do wyboru wiele rozmaitych dyscyplin: slalom, jazda na czas, skoki, akrobacje. Ptaszki jednak ćwierkają, że nie będzie to jakaś rewelacja.

• DUŻA LIGA Z EA

Electronic Arts podpisał 4-ro letni kontrakt z Major League Soccer (USA). Dzięki temu pojawi się gra FIFA 2000: Major League Soccer, zawierająca właśnie amerykańską ligę (12 drużyn i 250 graczy). A jako bonus dojdzie 40 klasycznych drużyn europejskich i parę innych niespodzianek. Premiera pod koniec roku.

• MORSKIE PSY

Moda na piratów powraca. Firma Akella postanowiła - nomen omen - wypłynąć na szerokie wody za pomocą onlineowej gierki Sea Dogs (w 3D), czyli kolejnej wariacji na temat Jolly Rogera, przepasek na oku, abordaży itd. Póki co gra jest w fazie testów. Jak się pośpieszycie i zajrzycie na http://akella.com/corsairs/tester.shtml, to być może również załapiecie się na tę fuchę.

• GOTHIC

Zainteresowanych tą gierką informujemy, że na stronie http://www.screenshots.de jest masa screenów tego robionego przez Piranhę CRPGa 3D. Niestety, kłopoty finansowe Piranhy mogą sprawić, że gra nigdy się nie ukaże... Ale mniejsza o to, ci, którzy nie mają Internetu, też sobie mogą popatrzeć.

Marsjański horror

Misja Pathfindera wzmogła zainteresowanie "czerwoną planetą". Oto jeden z efektów tej inspiracji - gra z gatunku action/adventure, dziejąca się właśnie na Marsie, utrzymana w konwencji horroru.

UGLY JOE

Jest rok 2018. Na Marsie funkcjonuje już baza, Vita 1, gdzie naukowcy poszukują ewentualnych form życia, egzystujących na tej planecie. Trzeba przyznać, że udało się to im bardziej, niżby chcieli. Oto na Ziemię dotarł paniczny komunikat: "...to jest inteligentne!". Po czym zapadła martwa i złowróżbna cisza.

Z misją ratunkową rusza 3-osobowa ekspedycja. Jest to pewne novum w historii gier adventure, gdzie zwykle prowadzimy jednego bohatera (nawet jeśli jest kilka postaci do wyboru na samym początku). Naturalnie nie jest to coś zupełnie oryginalnego - poczciwe polskie Wacki też oferowały grę dwiema postaciami jednocześnie. No ale tu mamy aż trójkę bohaterów i w zupełnie dowolnym momencie możemy przełączyć się na dowolnego z nich. Naturalnie wywiera to wpływ na akcję, gdyż każda z postaci ma nieco inną osobowość i predyspozycje, zatem w tej samej sytuacji może postąpić w zupełnie inny sposób. Tym samym można tę grę przechodzić wielokrotnie, a jej fabuła za każdym razem będzie nieco inna. Do tego dochodzi możliwość pracy "kolektywnej", tj. wykorzystania jednej z postaci w taki sposób, by udzieliła pomocy innej (choćby przez np. podsadzenie naukowca do umieszczonego na ścianie włotu klimatyzacji, gdzie sam by raczej, cherlak, nigdy nie wlazł).

Fabuła gry jest całkowicie nieliniowa (duży plus). Od momentu lądowania na Marsie macie praktycznie całkowitą swobodę ruchu. Scenarzyści niczego Wam nie narzucają, jedyne co Was ograniczy to własna inwencja i inteligencja. Uprzedzić też należy, że na myśleniu sprawa się nie skończy. Czasem trzeba będzie popracować mięśniami i rozmaitymi narzędziami, służącymi do eksterminacji oponenta. W sumie zapowiada się coś jakby w klimatach Aliens oraz filmu "Thing" (pamiętacie to - ten zmiennokształtny Obcy szalejący na podbiegunowej bazie...). Screeny miło zaskakują; są bliższe jakiejś gierce TPP niż statecznej przygodówce o ręcznie malowanej grafice. Engine umożliwia obserwację akcji gry z wielu różnych kamer, grafika jest renderowana (16-bitowa paleta kolorów i 1024x768 gwarantowane) i wzbogacona o najrozmaitsze efekty świetlne. Do tego ma dojść bardzo horrorzasta muzyka i efekty dźwiękowe. Muzyka ma zresztą zmieniać się w zależności od rozwoju akcji.

Autorzy twierdzą, iż nie boją się porównań z takimi zapowiadanymi hitami, jak Resident Evil 4, Omikron, Nocturne, TR4 czy Shadow Man. A czy nie są nadmiernymi optymistami, przekonamy się lada dzień - premiera ustalona jest gdzieś na przełom września/października tego roku.

PS. To już trzecia gierka, jaką zapowiadamy ostatnio, mająca "gothic" w tytule.
Jakaś epidemia, czy co? ■

Unification Martian Gothic
Take 2 Interactive

Gotycki RPG?

Tak jakoś dziwnie się składa, że obecnie co druga gra zapowiadana przez producenta to shooter tudzież RPG. Wiem, wiem... ktoś powie: "taka moda". I ma rację. Tak jak kilka lat temu w sklepach półki ugięły się od klonów Warcraft, tak teraz zapełniają się one naśladowcami Baldur's Gate czy Unreal. Konkurencja jest w branży niesamowita i trudno dojść na sam szczyt, ale chyba każdemu marzy się "swoje pięć minut".

ELD

Nie inaczej jest z grupą developerów kryjących się pod szyldem Tin Man. Również oni marzą o tym, aby wnieść swój wkład w krainę gier RPG. Ich dziecko nazywa się Gothica i jest grą zbliżoną do nowatorskiego swego czasu Megaslayera. Pamiętacie go jeszcze? Niezła to była giera (i trochę niedoceniana), gdzie bohater był widziany z "z lotu ptaka". Identycznie ma być przedstawiona Gothica. Jako że od wydania Megaslayera minął jednak szmat czasu, to możecie być pewni, iż Gothica będzie bez porównania lepszą gierką. Głównie na polu graficznym. Produkcja Tin Man wykorzystywać będzie bowiem akceleratory 3D, co ma zapewnić jej wysoką grywalność. Główny bohater będzie centralną postacią na ekranie, ale autorzy obiecują inteligentny system kamer, czyli taki, dzięki któremu nic nie umknie naszej uwadze. Engine gry prezentuje się naprawdę wyśmienicie i jeżeli mam szukać jakichś skojarzeń, to chyba najbliżej mu do Quake'a czy Hexena. Lokacje są pełne drobnych szczegółów, a rozproszone światło poprawia jeszcze ogólne wrażenie. Chłopaki z Tin Man zapewniają, że pomimo niskich wymagań sprzętowych (zaledwie P 120 i 16 RAMu) akcja w Gothica będzie się rozgrywać z prędkością tornada.

Znacznie mniej wiadomo natomiast o samej fabule. Oczywiście ma ona być odpowiednio mi(s)tyczna i oparta na świecie stworzonym przez mistrza Tolkiena oraz braci Grimm. Wcielić się mamy w rycerza, który - jakżeby inaczej - będzie się zmagał z siłami ciemności. Wbrew pozorom (czyli nieco daleko idącej schematyczności fabuły) akcja ma być ona przedstawiona w sposób na tyle błyskotliwy, aby gracz mógł się w nią wczuć, i to tak, iż nie będzie mógł się oderwać od blaszaka. No, zobaczymy... Póki co autorzy zapowiadają również wysoki poziom komplikacji fabuły oraz wysokie AI NPC (że o wrogach nie wspomnę). Owi NPC mają zamieszkiwać przede wszystkim olbrzymie, fantastyczne miasta umieszczone w świecie Gothica.

Nie może także zabraknąć w Gothica, jak na nowoczesną produkcję przystało, trybu sieciowego. Z informacji podawanych przez producentów można nawet odnieść wrażenie, iż został on bardziej dopieszczony niż tryb pojedynczego gracza.

Czy warto czekać na Gothica? Chyba tak. Ładna grafa, fabuła osadzona w świecie elfów, rycerzy i smoków (A gdzie piękne smoczyce? Znaczy się królewny?), dobry tryb multiplayer, walka w imię dobra... słowem - wiele godzin znakomitej zabawy. Czy jednak Gothica będzie w stanie namieszać coś wśród gier RPG? Prawdopodobnie tak, gdyż mimo wszystko ma ona być bardziej zbliżona do konsolowych gierek niż klasycznych erpegów.

Ps. I nie pomylcie się - tworzona jest jeszcze jedna gra (nawet w zbliżonych klimatach) o nazwiet Gothic. Gothica to co innego! ■

Gothica
Tin Man

Zupełnie Nowe!

• PREMIERA CARMAGEDDON DR 2000

Wedle zapowiedzi będzie ona miała miejsce 22.10. Autorzy zdradzili, że będzie na zupełnie nowym engine, który nie będzie miał problemu z DirectX 7.0, Windows 2000 i najnowszymi modelami akceleratorów.

• M.E.R.C.

Popatrzcie sobie, jak będzie wyglądała najnowsza produkcja Stromlo Entertainment, czyli M.E.R.C. Jest to shooter 3D, rozgrywany głównie w powietrzu... i kosmosie.
Wprawdzie na obrazku może nie widać za wiele (szczególnie gdy ma on format znaczka pocztowego :)) ale naszym zdaniem zapowiada się niezła gierka.

• SOVEREIGN

Verant Interactive majstruje online'owego RTSa, w którego naraz będzie mogło grać do 500 graczy. Akcja odbywa się we współczesnych realiach. Gra powinna ruszyć na serwerze Sony w drugiej połowie przyszłego roku.

• SIEDEM KRÓLESTW ZA WYDAWCĘ!

Enlight Softwarem, twórca Seven Kingdoms 2, z niewiadomych przyczyn pogniewało się z Ubi Soft. A wszystko wskazywało, że to oni będą wydawcą tej gry. Pierwotnie gra miała zaś ukazać się pod szyldem Interactive Magic. No cóż - do trzech razy sztuka? Jak znacie jakiegoś zainteresowanego wydawcę, dajcie chłopakom znać :). Póki co gra ma być sprzedawana tylko via Internet - zainteresowani niech lukną na http://www.enlight.com.

• OLIMPIJSKIE WOJNY

Wbrew pozorom nie jest to symulacja tego, jak niektóre miasta zabiegają o prawa do organizacji Olimpiady (ale byłby horror i czarny kryminał w jednym :)). Nie nie, Interplay zainteresował się mitologią grecką (tym mniej kumatym przypominamy, że siedzibą greckich bogów jest góra Olimp). Będzie to RTS z 3D rodzajami jednostek oraz licznym bohaterami (Tezeusz, Herakles, Achilles itd). Gra będzie wykorzystywała engine voxelowy i zawierała masę nowych rozwiązań.

• THEOCRACY ŻYJE!

Jakiś czas temu pisaliśmy o niespodziewanym "skasowaniu" ciekawie zapowiadającego się "religijnego" RTSa: Theocracy (Aztekowie vs

Zupełnie Nowe!

konkwistadorzy). Ale okazuje się, że nie jest tak źle. Gierka jednak się ukaże (tylko kiedy?), a wydawcą będzie Ubi Soft.

• HITY I SHITY WWW

Zaprojektować i wykonać serwis WWW jest stosunkowo łatwo, ale uczynić to ze smakiem i wyczuciem estetyki - już nie! W polskiej sieci pojawia się coraz więcej stron-potworków, straszących odwiedzających je nieszczęśników "wstrząsającą" oprawą plastyczną, "oszałamiającą" kolorystyką, "ergonomicznym" rozmieszczeniem elementów i innymi "atrakcjami". Niewielką próbkę tego typu twórczości znajdziecie na stronie http://linux.mikrohd.com.pl/fuj, która nie tylko piętnuje najgorsze serwisy, ale także radzi, jak uniknąć błędów i stworzyć dobrą i estetyczną stronę WWW. Po przeczytaniu tych informacji warto zajrzeć pod adres http://www.bestdesign.sonik.pl/, gdzie z kolei prezentowane są najlepsze (najładniejsze) polskie strony WWW. Zobacz, może znajdziesz tu albo tam swoją stronę...

• NOWY PROCESOR AMD - K6-2E

AMD zamierza wypuścić na rynek nowy procesor, oznaczony symbolem K6-2E. Nowy procesor wykorzystuje zbiór instrukcji 3DNow!, obsługuje szynę 100MHz FSB i Socket7. Wykonany jest w technologii 0,25 mikrona (9,3 mln. tranzystorów). Procesor będzie sprzedawany w dwóch wersjach:
* procesory o zegarach 233MHz (cena 66 dolarów) i 266MHz (cena 69 dolarów) - zasilane napięciem 1,9V;
* * procesory o zegarach 233MHz (cena 55 dolarów), 266MHz (cena 56 dolarów) i 300MHz (cena 59 dolarów) - zasilane napięciem 2,2V.

• INTEL SĄDZI VIA TECHNOLOGIES

Intel wypowiedział umowę licencyjną i podał firmę VIA Technologies do sądu. Pozew dotyczy złamanie praw autorskich, o których nie było mowy w podpisanym porozumieniu. Firma VIA Technologies oferuje nielicencjonowane produkty Intela, twierdząc, że posiada na nie licencję ich twórcy.

• ASUS MEW 810-DC100

Nowa płyta główna firmy Asus, oparta o chipset Intela i810. Jest ona płytą bezzworkową i pracuje z Celeronami (300-500MHz) na socket 370. Płyta jest wyposażona w 4MB akcelerator graficzny z 230MHz RAMDAC. Opcjonalnie dostępna jest z kartą sieciową i dźwiękową. Płyta ma wbudowany kontroler dysków twardych UDMA-66.

• 3D REALMS MUSIC

3D Realms, zamiast pracować ciężko nad DN Forever :), zamierza wydać CDka z muzyką, noszącego tytuł Duke Nukem: Music to Score By. Znajdą się tam rozmaite tematy muzyczne (zgadnijcie komu poświęcone). Jako bonus znajdzie się tam parę oryginalnych i dotąd nie publikowanych utworów Megadeth. I nie bez powodu, bo przecież ta kapela robi oprawę muzyczną DN Forever.

Nocturne

Fani gier z pogranicza horroru i akcji mają coraz ciekawsze życie. Ledwo zmyli z siebie hektolitry krwistego ketchupu po przejściach w Resident Evil 2, a już szykuje się dla nich giera, która zapewni im wiele bezsennych nocy (Bo jak tu spokojnie spać po takim koszmarze? Może pod łóżkiem czai się zombie?). Ni mniej, ni więcej, tylko ogłaszam nadejście kolejnego krwistego koszmaru - Nocturne. Młodzież do lat 15 - spać! A resztę zapraszam do mrocznej krainy Nocturne...

ELD

Mamy lata trzydzieste naszego stulecia. Gracz wciela się postać dowódcy ściśle tajnej organizacji rządowej, której zajęciem są zjawiska... hmmm... nienaturalne - to chyba odpowiednie słowo. Organizacja tropi bowiem i likwiduje złych: wilkołaki, zombie, wampiry i takie tam dziwne wybryki natury. W tej wojnie wszystkie chwyty są dozwolone i możecie być pewni, iż będziecie musieli uzbroić swoje monitory w wycieraczki do ścierania ketchupu z ekranu ;). Fabuła Nocturne nie jest zatem niebanalna, ale czy to ważne? Jest tyle innych gier, w których nie zwraca się najmniejszej uwagi na story. A patrząc na screeny można być pewnym, że Nocturne i tak zmiażdży graczy zawiesistą atmosferą i tak uwielbianą przez wszystkich (???) krwistością.

Jak już wspomniałem we wstępie, Nocturne będzie typową grą "horrorową" z pogranicza gatunków akcji i przygodówki. Nie owijając w bawełnę, będziecie mieć do czynienia z Resident Evil, tyle że w nieco innej oprawie graficznej i fabularnej oraz... sprzętowej. Właśnie to będzie dla Was najgorsza wiadomość dotycząca Nocturne. Super minimalne wymagania (czyli takie "nie da się grać, ale setup pójdzie" ;)) to: P II, 32 RAM i WIN 95/98. Zalecane natomiast to P II, P III lub AMD Athlon (nowy procek, który powinien być już w sprzedaży w momencie ukazania się Nocturne), 128 RAM i karta 3D z 32 RAM!!! Czyżby szykowała nam się gra dla wybranych? Miejmy nadzieję, że to tylko straszenie producentów i kiedy gra ukaże się na półkach sklepowych, to da się w nią pogiercować. Patrząc jednak na screeniki, trzeba powiedzieć uczciwie, iż powalają. Pełne 3D, akcja pokazana z perspektywy trzeciej osoby, dynamiczna praca kamer, obsługa większości akceleratorów... no i ta niesamowicie klimatyczna mgła oraz gra świateł. Wow! To, co zobaczyłem na screenach, dobiło mnie. Zresztą szkoda się nad tym roztkliwiać, sami spójrzcie na te screeny. Dużo mroku i krwi... A i scenerie mrożą krew w żyłach. Cmentarze, krypty, podziemia, opustoszałe domy i zamczyska. Brrr... aż ciarki przechodzą od samego patrzenia (a może to przeciąg? Allor, zamknij drzwi! ;)). Niezła ma być

ponoć animacja poszczególnych postaci. Nasz bohater będzie bowiem biegał, skakał, schylał się, czołgał i oczywiście walczył. Może nie będzie miał takiego zasobu ruchów, jak Raziel czy Lara Croft, ale facet w płaszczu nie musi wykonywać ekwilibrystycznych czynności. Doskonałą grafikę w "horrorystycznym" klimaciku zapewne wspierać będzie oprawa muzyczno-dźwiękowa, ale i tutaj do pełni szczęścia wymagane będzie wspomaganie 3D. Tyle że na karcie muzycznej. Za to właściciele owych kart otrzymają dodatkowe emocje (dźwiękowe) związane z polowaniem na wampiry czy zombie. Czy Nocturne pobije Resident Evil? O tym przekonamy się niedługo. Ma na to wielką szansę, tym bardziej iż RE 2 był raczej niezbyt udaną produkcją. ■

Nocturne
The Gathering of Developers

Jednoręki cudotwórca

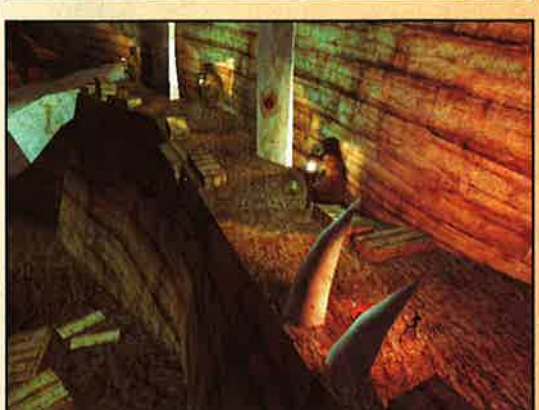
Czy wiecie, kto to jest Summoner? Nie? To ktoś obdarzony przez naturę zdolnościami ponadludzkimi. Ktoś, kto dysponuje potężnymi możliwościami magicznymi, ktoś, kto potrafi przywoływać demony, golemy i inne potwory... Ktoś taki potrafi wyzwać na pojedynek nawet Bogów... Dziecko obdarzone takimi mocami rodzi się raz na tysiące lat...

ELD

Jednym z wybranych jest Joseph. Jednoręki młodzieniec (każdy Summoner rodzi się bez prawej ręki), który będzie bohaterem tej oto zapowiedzi, a także gry pod tytułem Summoner. Pomimo zdolności życie Josepha nie było jak do tej pory usłane różami. Gdy był jeszcze dzieckiem, jego wioska została zaatakowana. Użył wtedy swojej mocy i... demon przez niego przywołany zniszczył całą wioskę. Joseph przeżył to bardzo i poprzysiągł sobie już nigdy więcej nie korzystać z tego daru. Mijają lata i oto nadchodzi chwila, kiedy Joseph musi podjąć się ryzykownej wyprawy. Wojska Orenia maszerują na Medevan. Tajemniczy Yago prosi Josepha o zdobycie artefaktu (starożytnego pierścienia), który może powstrzymać najeźdźców. Młodzieniec zgadza się i wyrusza w podróż, a wraz z nim troje młodych awanturników: Flece, Jekhar i Rosalinda. Flece jest cyniczną, ale znakomitą złodziejką, która wychowała się na ulicach Lenele. Jekhar to z kolei znakomity wojownik, którego łączy z Josephem tragedia sprzed lat. Cała rodzina zginęła podczas zniszczenia wioski. Jekhar szuka teraz zemsty, ale... póki co pomaga Josephowi. Drużynę uzupełnia Rosalinda, córka wspomnianego nauczyciela Josepha - Yago. Jest ona świeżo upieczonym magiem (mniam, palce lizać - nie ma nic smaczniejszego niż średnio wypieczony mag ;)) z lony. Ona także ma powody, aby uprzykrzyć życie głównemu bohaterowi. Jak widzicie, ekipa naszych bohaterów jest dość niedobrana, a w dodatku każdy z nich ma swoje interesy. Przygód bynajmniej im nie zabraknie. O fabule można by pisać jeszcze przez jakieś dwa-trzy numery CDA, ale na to przyjdzie czas przy okazji recenzji.

Jak łatwo się domyślić z opowiedzianych przeze mnie strzępków fabuły, Summoner będzie kolejną grą RPG. Ale... można chyba śmiało określić go jako erpega wnoszącego coś nowego do gatunku. Chłopaki z Volition Incorporated (dla przypomnienia: to oni stworzyli Descent Freespace) ciężko pracują na tym tytułem od prawie półtora roku i zapowiadają jego premierę na początek przyszłego roku. Radzę Wam jednak już teraz dobrze zapamiętać ten tytuł, bo prawdopodobnie to on będzie następcą Baldur's Gate na tronie króla RPG.

Ciężko tak naprawdę porównać Summonera do jakiegokolwiek znanego tytułu. Chyba najbliżej mu do Baldur's Gate, ale to nie jest to samo. Główna różnica to sposób przedstawienia samej gry. Kamery pokazują nam akcję gry z perspektywy trzeciej osoby. Sami przyznacie, że jest to innowacja w świecie RPG. W dodatku engine Summonera jest znakomity, ale czy mogło być inaczej w przypadku tego samego teamu, który stworzył Descent : Freespace? Jak zauważył ktoś z redakcji przyglądając się screenom, to tak jakby wymieszać Baldur's Gate z Half - Life. Celna uwaga. Nie muszę chyba również dodawać, iż cała akcja będzie się dziać w real time'ie. Pomimo rozgrywania walki w czasie rzeczywistym, duży nacisk położono na strategię poszczególnych starć. Gracz będzie miał całkowitą kontrolę nad drużyną i nad tym, co się wydarzy. Hmmm... odrobinę przypomina mi to Myth, ale być może się mylę. W końcu Myth był strategią, a Summoner będzie erpegiem. Chociaż nowatorskim. Jak to zwykle w RPG bywa, nasza drużyna będzie uzbrojona po zęby. I to nie tylko w broń ręczną i miotającą. Jako że Rosalinda jest magiem, będziemy mogli rzucać czary (jak na ten gatunek gier przystało). Podobno rewelacyjnie zapowiada się interfejs Summonera, zwłaszcza że ma być on "friendly" podczas walki. A jak wiem, w wielu grach jest to pięta achillesowa ;).



Czy jednak to wszystko wystarczy, aby wyrwać z rąk Baldur's Gate koronę króla RPG? Chyba żadna inna gra nie ma na to takich szans jak Summoner. Według mnie Summoner już teraz bije na głowę BG pod względem fabularnym. Co jak co, ale story jest, zaprawdę powiadam Wam, rewelacyjna. Wprowadzenie perspektywy trzeciej osoby powinno zwiększyć grywalność, bo dzięki temu chyba więcej graczy będzie mogło wczuć się w postać Josepha & Co. Walka powinna również być ciekawsza i przyjemniejsza (interfejs). No i ta pyszniutka graficzka... Jest na co popatrzeć. Na razie co prawda możemy tylko popatrzeć na screeny, ale za kilka miesięcy... BTW: poproście Św. Mikołaja o nowe procki, gdyż Summoner będzie niestety wymagał P II 400. Ach, jak dobrze dla graczy, że już niedługo święta ;). Przygotujcie się zatem na przyjście nowego króla RPG. ■

Summoner
Volition

Zupełnie Nowe!

• COLIN STRIKES BACK!

Zapowiada się nam sequel gry Colin McRae. Premiera w roku 2000. 30-osobowa ekipa Codemasters wyciska z siebie wszystkie poty, by zaskoczyć odbiorcę niesamowitą grafiką i poziomem detalizmu gry.

• PHOENIX

W tej grze wcielamy się w kosmicznego policjanta, wplątanego w intrygę szpiegowską. A że akurat wre wielka kosmiczna wojna, to facet ma naprawdę przechlapane. Ale wbrew pozorom nie jest to gra akcji. Bliżej jej do przygodówki skrzyżowanej z rozbudowanym symulatorem lotu w kosmosie. Walczymy tak myśliwcami, jak i całymi potężnymi stacjami bojowymi wielkości sporej planetoidy.

• INFOGRAMES & WARNER. BROS

W efekcie podpisanej umowy Infogrames nabył prawa do realizacji gier na motywach kreskówek Warnera. Bugs, Willie Kojot, Duffy, Sylwester itd. już w przyszłym roku zagoszczą więc na naszych monitorach. Pierwszym tytułem ma być gra z Bugsem, pt. Bugs Bunny Lost in Time. Wiadomo, że zawierać będzie jakieś 20 leveli (w 5 światach) i motywy gier adventure. Odwiedzimy epokę kamienną, średniowiecze, piracką wyspę, Chicago w roku 1930 i Wymiar X.

• JAK TO JEST Z GT

Trudno właściwie się w tym połapać. Z jednej strony mówi się o poważnych stratach finansowych firmy, a z drugiej coraz to pojawiają się informacje o imponujących wynikach sprzedaży kolejnych gier. Np. Driver - czy wiecie, że poszło już MILION legalnych kopii? Czy z taką sprzedażą można mieć problemy finansowe? Bądź tu mądry...

• JESZCZE RAZ GT

Skoro już o tej firmie mowa - szykują nową gierkę, symulator wędkarstwa. Professional 3D Bass Tournament - bo tak brzmi pełna nazwa - przenosi nas w 7 różnych sektorów świata i daje ponoć aż 14 trybów gry! A z ciekawostek - będzie można obserwować wydarzenia także oczyma ryb.

• SIMCITY3000 SIĘ ROZRASTA

W wyniku sugestii firmy Maxis, która zaproponowała graczom konstruowanie nowych budowli do tej gry (zareagowało 50.000 ludzi!), gra wzbogaciła się o wyselekcjonowane 4000 budynków. Można je ściągnąć z www.simcity.com.

• WINDOWS VS HAKERZY

Microsoft jest tak pewny swoich systemów zabezpieczeń, że oficjalnie wezwał wszystkich chętnych hackerów do "rozbicia" jego serwera działającego pod kontrolą Windows 2000, obiecując, że nie będzie nikogo ścigał itp. w wypadku sukcesu. Paru dowcipnisiów od razu stwierdziło, że nie trzeba go wcale atakować, wystarczy poczekać parę dni i sam się "złoży". No cóż - w każdym razie wyzwanie zostało rzucone...

Zupełnie Nowe!

• PLANY ACTIVISION

Firma zamierza niedługo dokonać publicznej prezentacji 5 nowych gier:
Soldier of Fortune; Vampire: The Masquerade - Redemption; Star Trek: Armada, Star Trek Voyager: Elite Force; Star Trek: The Hidden Evil oraz Star Trek: Insurrection.

• ZŁOTY POCIĄG

Zapowiada się rychłą (względnie) premierę Railroad Tycoon 2: Gold Edition. Zawierać będzie 12 nowych scenariuszy oraz oficjalny poradnik w wersji elektronicznej plus jeszcze jakieś niespodzianki. Teoretycznie premiera powinna nastąpić wczesną jesienią.

• DLA PRZYSZŁYCH KIEROWCÓW

Jeżeli zamierzasz w najbliższym czasie zdawać egzamin na prawo jazdy, koniecznie odwiedź serwis http://www.naukajazdy.pl/. Znajdują się tam informacje na temat aktualnego kodeksu drogowego, spis ośrodków szkoleniowych w całej Polsce, cenniki kursów. Dodatkowo możecie ściągnąć sobie kilka programów pomagających w nauce przepisów ruchu drogowego i praktycznej umiejętności jazdy.

• NIE TYLKO GRY...

Jakiś czas temu pojawił się kolejny magazyn on-line! Nie jest to jednak jeszcze jeden typowy przykład internetowej działalności wydawniczej; jego tematyka nie ma żadnego związku z siecią, komputerami czy techniką. Nie jest to nawet serwis informacyjny, publicystyczny czy krytyczny. Tym razem mamy do czynienia z magazynem literackim, prezentującym dokonania poetyckie i prozatorskie internautów. Na łamach PjurNonSensu (ilustrowanego (taki tytuł nosi magazyn) ukazują się utwory wierszem i prozą nadesłane przez sieciowych znajomych niejakiego Chrabjego (autora strony). Ten ostatni, jako że z wykształcenia i z serca jest polonistą, posiada odpowiednie kwalifikacje, aby dokonywać skrupulatnej selekcji otrzymywanych materiałów, dzięki czemu poziom artystyczny PjurNonSensu jest wysoki. Zgodnie z tytułem teksty ukazujące się w magazynie są bogato ilustrowane pracami znanych artystów, mniej znanych artystów oraz "murowymi" graffiti. Adres: http://www.pjurnonsens.iq.pl

• DODANE ATRAKCJE

MicroProse już wkrótce wyda Added Attractions, oficjalny dodatek do gry RollerCoaster Tycoon. Dodane są nowe kolejki górskie (w tym takie, które istniały w rzeczywistości, np. Virginia Reel, Side Friction, Steel Twister i Steel Wild). Nie braknie też dodatkowych scenariuszy (25) i światów: nowej dżungli i świata bazującego na Jurasic Park. Premiera gdzieś w październiku.

• NAWAŁANKA WESTWOODA

Westwood pracuje nad grą (shooter 3D w TPP) bazującą na założeniach serii C&C.
Nic więcej na ten temat na razie nie wiemy.

Pierwszy sezon bez Wayne'a

O tym wydarzeniu pisał już nasz boski (che che che... może wpadnie do kieszeni jakaś premia?) Naczelny przy okazji Activate 99. Z doskonale znanej firmy Fox Interactive został wydzielony specjalny oddział, który ma się zajmować wyłącznie grami sportowymi. Podobieństwa do EA i EA Sports są w tym wypadku jak najbardziej na miejscu, bowiem właśnie Fox Sports ma na celu urwanie konkurencji potencjalnych graczy. Jednym z pierwszych tytułów ma być NHL Championship 2000.

ELD

Gdy piszę te słowa, jednocześnie odliczam już tygodnie pozostałe do rozpoczęcia zmagań w mojej ukochanej NHL. Tym bardziej że pierwszy mecz sezonu będzie miał szczególne znaczenie dla całego NHL. Mówię o spotkaniu N.Y. Rangers vs. Oilers, które odbędzie się dnia 1 października w Skyreach Center (dawne Edmonton Coliseum) o godzinie 19. Dlaczego będzie ono takie wyjątkowe? Ponieważ mecz ten rozpocznie sam wielki Wayne Gretzky i będzie to jego ostateczne pożegnanie z taflą. Nie bez przyczyny ułożono terminarz w ten sposób, aby spotkały się teamy z Edmonton i N.Y. W Oilers Wayne spędził większą część swej wspaniałej kariery (czterokrotnie zdobywając w tym czasie Stanley Cup), a w Rangers zakończył ją. Szykuje się zatem niezapomniana uroczystość, a w Edmonton od miesięcy trwa wojna, którą ulicę przemianować na Gretzky Ave.

Odszedłem chyba trochę od tematu tej zapowiedzi, ale jakoś nie potrafię sobie wyobrazić NHL bez Gretzky'ego. Trochę pocieszyła mnie wiadomość o mającym się ukazać nowym hokeju, który ma być poważną konkurencją dla NHL 99 ze stajni EA Sports. Niestety, tak jak w przypadku wszystkich gier sportowych, EA Sports jak na razie jest poza zasięgiem. Co gorsza, jakoś nikt nie miał jak do tej pory ochoty zmierzyć się z NHL 99. Nie wspominam celowo o bardzo słabiutkim Actua Ice Hockey 2, gdyż to, co nam zaserwował Gremlin, było koszmarem. Niedługo jednak przekonamy się, czy Fox Sports jest w stanie nawiązać walkę z EA Sports.

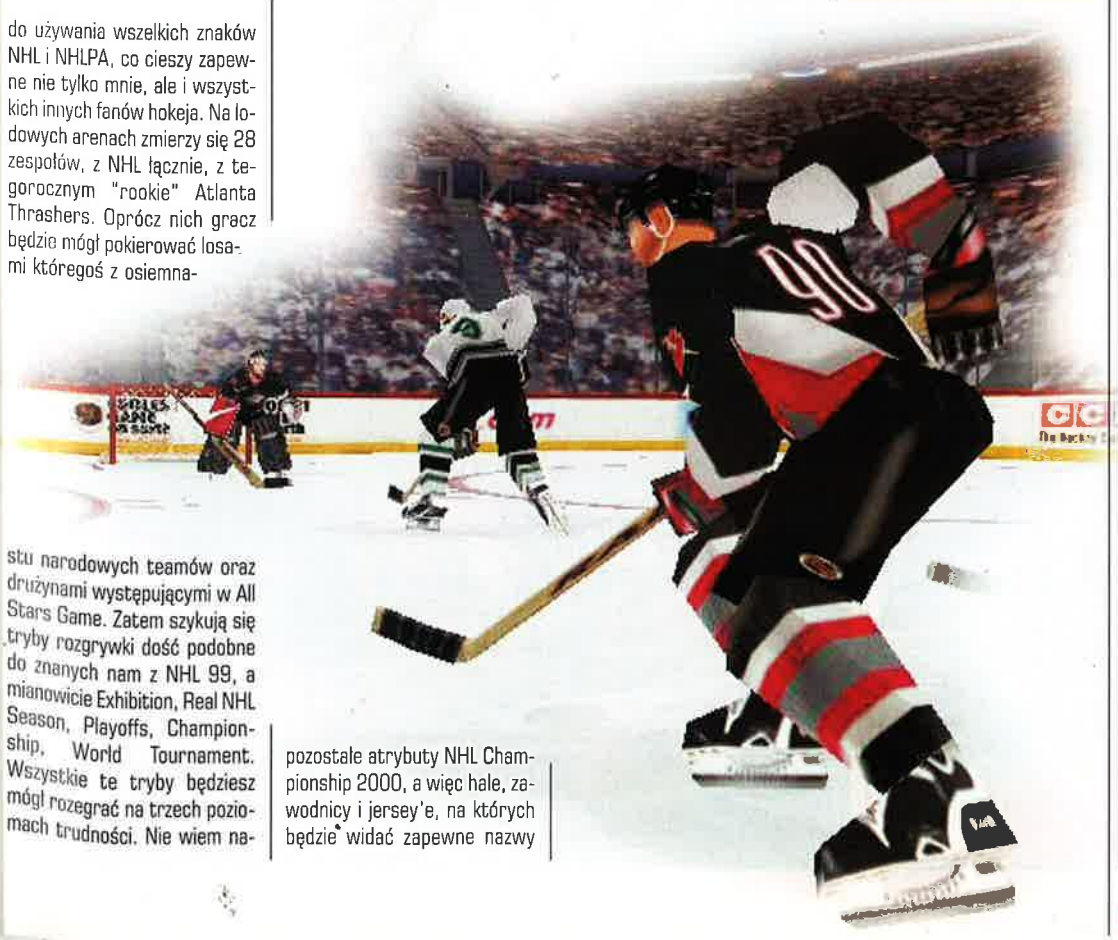
Pierwszym argumentem po stronie NHL Championship 2000 jest zatrudnienie do pomocy przy jej tworzeniu samego Mike Modano. Muszę komuś przypominać, kim jest Modano? Oki, Mike Modano jest oczywiście najlepszym obecnie hokeistą zdobywcy Stanley Cup Dallas Stars. Oprócz tego Modano jest chyba najlepiej sprzedającym się hokeistą w NHL. Nikt inny nie występuje tak często w przeróżnych reklamach. To chy-

ba dobitnie świadczy o budżecie Fox Sports i ilości pieniędzy przeznaczonych na nowego hokeja. Wykupiono również prawa do używania wszelkich znaków NHL i NHLPA, co cieszy zapewne nie tylko mnie, ale i wszystkich innych fanów hokeja. Na lodowych arenach zmierzy się 28 zespołów, z NHL łącznie, z tegorocznym "rookie" Atlanta Thrashers. Oprócz nich gracz będzie mógł pokierować losami któregoś z osiemnastu narodowych teamów oraz drużynami występującymi w All Stars Game. Zatem szykują się tryby rozgrywki dość podobne do znanych nam z NHL 99, a mianowicie Exhibition, Real NHL Season, Playoffs, Championship, World Tournament. Wszystkie te tryby będziesz mógł rozegrać na trzech poziomach trudności. Nie wiem natomiast, jak będzie się miała sprawa z treningiem, który był bardzo mocną stroną NHL 99. Jak najbardziej prawdziwe są pozostałe atrybuty NHL Championship 2000, a więc hale, zawodnicy i jersey'e, na których będzie widać zapewne nazwy producentów. Nawet na krążku znajdzie się logo NHL. To się nazywa profesjonalizm, w przeciwieństwie do takiego śmiesznego (pamiętacie GHL albo Skylanders?) Actua Ice Hockey 2.

Przyglądając się screenom można mieć nadzieję na nawiązanie przez Fox Sports równorzędnej walki z EA Sports pod względem samego giercowania. Nie widać jakiejś dużej różnicy pomiędzy tymi screenami a NHL 99. Należy przy tym pamiętać, że nie są to screeny z wersji końcowej, więc biorąc pewną poprawkę... Może być gorąco. Oczywiście dla programistów z EA Sports. Chyba chłopaki wreszcie zostaną przyciśnięci do muru. Co mnie jako gracza tylko cieszy. Z dźwiękiem nie powinno być gorzej. Przynajmniej z komentarzem oraz analizami przedmeczowymi, które wygłaszać będą komentatorzy stacji Fox Sports: John Davidson i Kenny Albert. Jak rozkosznie będzie posłuchać zawodowców, szczególnie po kilku miesiącach męki z panem Mrówką i jego kolegą na jednej z kodowanych stacji TV. Jak będzie z muzyką? Nie wiem, ale przebić muzę znaną z produkcji EA Sports będzie kosmicznie trudno. Co nie oznacza, że jest to niewykonalne.

Dodatkowego smaczku tej póki co korespondencyjnej wojnie Fox Sports vs. EA Sports dodaje planowany termin wydania NHL Championship. Pokrywa się on niemal idealnie z terminem premiery nowego hokeja made in EA Sports, opatrzonego cyferką 2000. Aż lód będzie się topił od tej rywalizacji. Ja chyba jednak postawię na NHL 2000, a to z uwagi na doświadczenie nabyte podczas tworzenia kilku poprzednich tytułów. Ale za rok? Kto to wie? BTW: w nadchodzącym sezonie typuję na zdobywcę Stanley Cup N.Y. Rangers, ale kibicuję nadal Edmonton i Anaheim. ■

NHL Championship 2000
Fox Sports Interactive



Zupełnie Nowe!

• ZŁOTA BATTLEZONE

Activision, aby umilić graczom oczekiwanie na sequel Battlezone, zamierza wypuścić Battlezone Gold. Edycja zawiera patche do wersji 1.4, oficjalny poradnik, dwa dodatki (Red Odyssey i Battlegrounds) oraz... demo sequela. Dzięki temu mamy w grze 10 nowych pojazdów, 23 dodatkowe misje, 45 instant action misji i 50 map multiplayerowych.

• WORLD CHAMPIONSHIP FOOTBALL 2000

Czy ktoś pamięta jeszcze grę Striker firmy Rage? Otóż robi się jej sequel. Najprawdopodobniej jednak gra ukaże się pod inną - miejmy nadzieję, że krótszą - nazwą. Będzie to bardzo realistyczny symulator (w 3D) piłki nożnej. Nic nie wiadomo o dacie premiery. Wydawcą (najprawdopodobniej) będzie Microsoft.

• SURFOWANIE NA EKRANIE

Parę numerów temu podniecaliśmy się wieścią, że ktoś stworzył fotel (dla gracza) z biofeedbackiem. A tu jeszcze ciekawszy news. GRL, firma specjalizująca się w produkcji rozmaitych dodatków do PC, wypuści już na jesień specjalną deskę surfingową do gier komputerowych. Deska nosi wyrafinowaną nazwę "The Board" :). Można ją też wykorzystywać do wirtualnego skatingu czy snowboardu. Deska reaguje na ruchy gracza w trzech płaszczyznach (łącznie z obrotem o 360 stopni) i dodatkowo wyposażona jest w pięcioprzyciskowy kontroler. Nie podano jej ceny. Obecnie dość niewiele gier będzie ją mogło wykorzystać (Pro Boader, Extreme Winter Sports, Extreme Boards & Blades oraz Tony Hawks Pro Skater), ale z czasem na pewno ich przybędzie.

• PUSTYNNY MIOT

To nie aluzja do niektórych dyktatorów z rejonu Bliskiego Wschodu :). Opisując gry z E3 wspomnieliśmy o czymś, co nazywa się Desert Hammer. Miała to być akcja + symulacja opancerzonych pojazdów (głównie czołgów), hasających po okolicach Zatoki Perskiej. Miło nam poinformować, że gierka jest już ukończona i lada dzień pojawi się na rynku. Zawiera 18 misji solowych i 18 poziomów deathmatchowych.

• NASTĘPCZYNI LARY?

Octagon Entertainment w sojuszu z London's Pure Entertainment tworzy grę TPP (akcja! akcja! akcja!) na podst. noweli niejakiego Paula Eddy. Bohaterką gry jest Grace Flint. Jak powiedzieli sami autorzy, jest to kobieca wersja krzyżówki Jamesa Bonda i Clinta Eastwooda, posiadająca przy tym duże poczucie humoru i wielką brawurę. Atutem gry ma być wielki realizm rozgrywki i... uroda głównej bohaterki. Niestety nie udokumentowano tego żadnymi screenami :(. Póki co musimy więc wierzyć na słowo.

• DRAKAN MNIEJ KRWISTY

Ponieważ ostatnio coraz głośniej się mówi o nadmiernej brutalizacji gier komputerowych, twórcy Drakana, Psygnosis, postanowili nieco ocenzurować tę grę.

Na szczęście (dla tych, którzy lubią krwiste widoczki) cenzura polega tylko na dołożeniu do gry gore-locka, czyli opcji, która - na życzenie - wyłączy sikającą z przeciwników krew. Tak że kto chce - skorzysta, kto nie chce - nie musi.

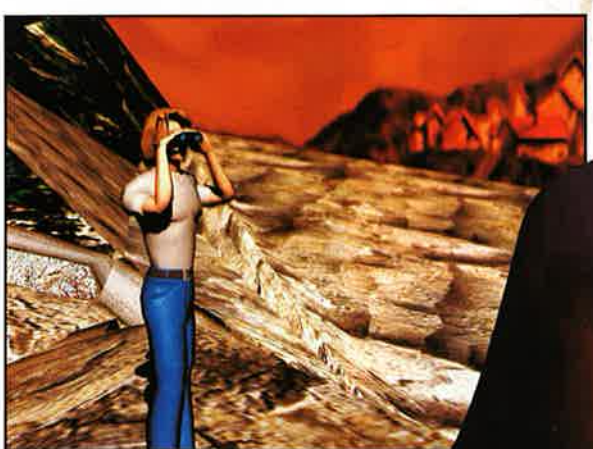
Gabriel Knight 3: Blood of Sacred, Blood of Damned

Krew Świętych, Krew Przeklętych

Kilka lat temu SIERRA wypuściła znakomitą grę "Gabriel Knight - Sins of the Fathers" czyli "Grzechy ojców". Była to typowa gra przygodowa, której bohaterem okazywał się prywatny detektyw, tenże właśnie Gabriel Knight, który - jak zwykle w takich wypadkach - usiłuje rozwikłać tajemnicę serii zagadkowych morderstw, w tajemniczy jakiś sposób łączących się z sekretami rodzinnymi jego własnego ojca i stryja.

ANAKHA

Akcję gry autorka - pani Jane Jensen - umieściła w Nowym Orleanie (choć nie tylko), gdzie niezłomnemu młodemu człowiekowi przyszło się zmagać z wyznawcami kultu voodoo (w tej grze wyjątkowo niesympatycznymi). Poszukując swoich rodowych korzeni (co ostatnio stało się sportem o zasięgu ogólnoamerykańskim), dociera nasz prywatny Gabriel do Niemiec,



gdzie w mrocznym, średniowiecznym zamczysku von Ritterów (Ritter znaczy po niemiecku to samo, co po angielsku Knight, a po polsku Rycerz) od wieków

rezydowali jego przodkowie. Każdy dziedzic włości pełnił rolę Shattenjaegera - Łowcy Cienia. Bezlitośnie plenili wszelkie zło, dysponując pewnymi nadprzyrodzonymi mocami. Knight dopełnia rytuału pasowania na Łowcę, potem spotyka się ze swoim stryjem, a ten w głębi Afryki - bo stamtąd wywodzą się korzenie voodoo (znowu te korzenie!) - w tajemniczej budowli, przy której ruiny Zimbabwe to architektoniczny drobiażdżek, wprowadza bratanka w arkana kunsztu.

Tak wyposażony, wraca Gabriel do Stanów, gdzie następuje ostateczna rozprawa... Gra, jak powiedziałem, była doskonała i grałem w nią ze trzy razy, by w pełni się nasycić jej klimatem. Po trzech (chyba) latach pojawiła się jej kontynuacja "Gabriel Knight - The Beast Within". W tej drugiej części nasz dzielny Pogromca Cienia ponownie wyjeżdżał do Niemiec, gdzie zajmował się rozwikłaniem tajemnicy serii morderstw przypisywanych wilkolakom. W grze niezwykle udatnie spleciono wątki mistyczne, historyczne (asystentka naszego detektywa,

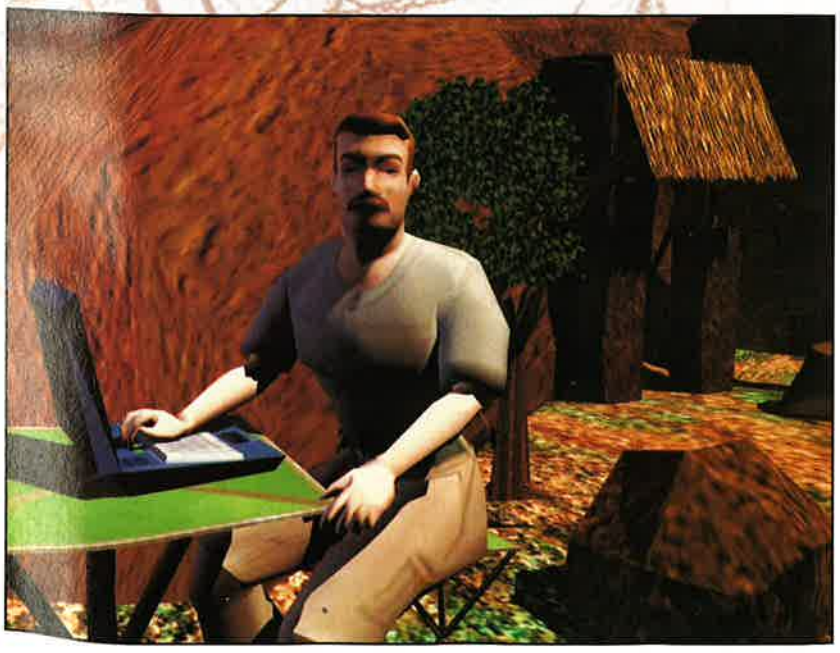
Grace, zajmowała się tajemnicą śmierci szalonego króla Bawarii, Ludwika II, tego od najbardziej chyba niezwykłego zamku na świecie - myślę o tym pysznym neogotyckiem zameczku na jeziorze, którego nazwy Polak nie wymówi, a która znaczy Łabędzi Kamień). Wszystko to dzieje się przy dźwiękach muzyki Wagnera - jakżeby inaczej - i przedstawione zostało graczowi w świetnej grafice. Jedyną może wadą gry był brak opcji wyświetlania testu i zaangażowanie do animacji aktorów, powiedzmy, nie pierwszej wody. Trochę mi to wszystko psuło przyjemność, jestem bowiem zajadłym wzrokowcem - ale z niecierpliwością czekałem na część trzecią.

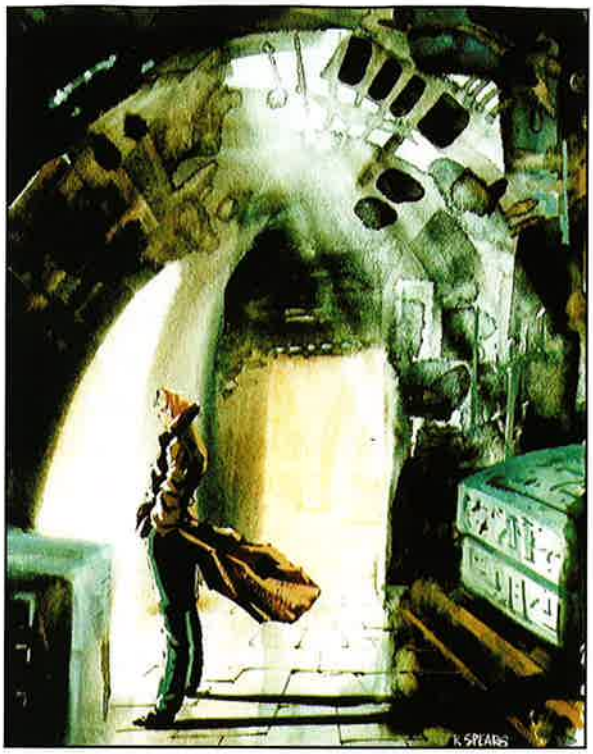
I oto - prawie - jest! Na razie jeszcze wersja mocno okrojona, wstępna, ale już można się dowiedzieć co nieco o kierunku, w jakim rozwinie się intryga. Nasz dzielny detektyw (ku uciesze Grace, która - co tu ukrywać - jest nieznośną snobką), otrzymuje zaproszenie do wiejskiej rezydencji potomka zdetronizowanej rodziny królewskiej. Wkrótce się okazuje, że detektywa nie zaproszono li tylko dla jego przyjemności.

Książę Pan ma synka i niepokoi się o jego bezpieczeństwo - a źródłem niepokojów jest stara klątwa, która od wieków skazuje jego rodzinę na prześladowania ze strony... wampirów. Okazuje się też zaraz, że obawy arystokraty nie były bezpodstawne - pierwszej nocy, podczas której Gabriel obejmuje opiekę nad chłopcem, dziecko zostaje porwane. Gabriel ściga porywaczy aż do niewielkiego miasteczka Rennes-le-Chateau, gdzie traci ich trop. Wkrótce jednak odkrywa, że tajemnica rodziny Księcia i sekrety mieszkańców miasteczka nie tylko się ze sobą jakoś łączą, ale wszystko ma związek ze współczesną polityką i... prastarymi mitami.

W miasteczku (razem z naszym detektywem) pojawiają się jacyś wycieczkowicze - i Gabriel od razu uznaje ich za podejrzanych. Jest wśród nich też jego stary znajomy, detektyw Mosely, który "zupełnym przypadkiem" akurat tę porę i miejsce wybrał na zapoznanie się z Europą. Wkrótce do detektywa przyłącza się Grace i śledztwo rusza dwutorowo - Gabriel zabiera się za porywaczy, a Grace przystępuje do rozwikłania tajemnicy tożsamości zagadkowych mieszkańców miasteczka. Intryga wije się kręto niczym w powieści Agaty Christie... w stylu morderstwa w Orient Expresie.

Niestety, do naszej redakcji trafiła na razie BARDZO wczesna wersja tej gry (Pre-Alpha, czyli w języku potocznym "mniej już być nie może"), można więc rzec na jej temat jedynie parę rzeczy. Na przykład to, że grafikę wykonano całkowicie w 3D, tak jak w "Kings Quest 8", choć na szczęście jest o wiele bardziej szczegółowa. Nie widać prawie wcale pikselów tła. Gabriel może się poruszać w pełni realistycznym świecie, a spotykane postaci mają większą swobodę i płynność ruchów niż w jakiejkolwiek innej grze. Nie uświadczymy tu niestety tego niepowtarzalnego klimatu z części pierwszej, uzyskanego za pomocą grafiki





rysowanej w mrocznym stylu, dostaniemy za to wrażenie autentyczności. Natomiast niewątpliwą ciekawostką jest fakt, że w GK 3 można swobodnie zmieniać punkt obserwacji akcji (przenosić go w lewo, w prawo, do góry i na dół, ale nie można np. spojrzeć na czubek głowy bohatera, czy jego same stopy). Wystarczy przytrzymać guzik myszki i dowolnie obracać kamerę dookoła postaci. Mało tego, kamera nie jest przyklejona do bohatera - można ją przesunąć w dowolne miejsce danej lokacji, co jest kompletną nowością w tego typu grach. Wszystko to wynika z zastosowania zupełnie nowego engine gry, nazwanego na jej użytek G-Engine.

Interfejs jest tradycyjny i mamy tu stary, dobry system ikon - jeżeli jakiś przedmiot jest ważny, kursor podświetla się po naprowadzeniu na niego, zaś po kliknięciu pojawia się nam szereg ikon symbolizujących działania, do jakich możemy danej rzeczy użyć - pogadaj, otwórz, włącz itd. Muzyka, tzn. to, co leci w głównym menu, bo innej na razie nie ma, jest bardzo miła dla ucha, zaś nasz bohater znów mówi tym charakterystycznym, lekko znudzonym głosem z akcentem znanym z części pierwszej, choć nie wiadomo, czy robiła to ta sama osobistość (w części pierwszej był to Tim Curry, a głos Jego przyjaciela, detektywa Mosely'ego, podkładał Mark Hamill). Ale chyba niewielkie są na to szanse, jako że zamiast głosu znużonego życiem detektywa usłyszałem teraz głos znudzonego życiem playboya. Ale nie będę wyzłośliwiał, żeby nie zapeszyć. W sumie z wielką niecierpliwością będę czekał na pojawienie się pełnej wersji - o którym natychmiast was poinformuję. ■

Gabriel Knight 3: Blood of Sacred, Blood of Damned
Sierra

Pizza Syndicate

Pizza & ból głowy

Kiedy dotarła do mnie beta-wersja Pizza Syndicate, spodziewałem się czegoś zupełnie innego. To znaczy wiedziałem, że to będzie gra ekonomiczna, że trzeba będzie zarządzać pizzerią, że ekspansja, interesy legalne i legalne inaczej, że... No, mówiąc krótko, spodziewałem się czegoś w stylu Airline Tycoon. Czyli gierki ekonomicznej, ale robionej z porządnym przymrużeniem oka, w którą gra się lekko, łatwo i przyjemnie. Niestety, ostatnio moje zdolności profetyczne (czyli mówiąc po ludzku: umiejętności prorokowania) uległy istotnemu osłabieniu. Cóż, starość. Co dorwę jakąś grę, o której - jak mi się zdaje - mam jakieś pojęcie na podst. zapowiedzi, dem, presspacków itd., to okazuje się, że gra mnie mocno zaskakuje (raz przyjemnie, raz nie). Tak było przy Force 21, tak było i tutaj.

MAC ABRA

Jakiego typu zaskoczeniem była Pizza Syndicate? W sumie przyjemnym. Spodziewałem się gry błahej, łatwej, prostej itd. I tu się paskudnie zawiodłem. To znaczy przyjemnie, ale jednocześnie bardzo boleśnie. Mówiąc obrazowo, poczułem się jak myśliwy, który wziął śrutówkę i szedł zapolować na kręcącego się w pobliżu lisa. Tymczasem z lisiej nory niespodziewanie wypadł bardzo wściekły,

U dołu:
Gdyby główne (i nie tylko) menu było równie funkcjonalne, co ładne...

szarżujący słoń i wdeptał mnie w ziemię, stłamsił, ogłupił, zaszokował oraz wprawił w ogólne osłupienie. Szok tym większy, że nieoczekiwany.

Instaluję grę (od 140 do blisko 450 Mb do wyboru; swoją drogą dobrze też mieć na C: jakieś dodatkowe 100 Mb wolnego), łypiąc na ładną, taką komiksową i rysowaną z "przymrużeniem oka" grafikę, tudzież słuchając przyjemnej, utrzymanej we włoskim klimacie melodyjki. Wszystko tak, jak oczekiwałem. Włącznie z sympatycznym menu głównym. Co tu mamy? Kampania - no nie, może troszkę później. Menu konfiguracyjne gry - popatrzmy: całkiem rozbudowane, sporo ciekawych opcji. Nieźle, nieźle. W co pogramy? Tutorial? Pshaw! - jak mówią Indianie w książkach Karola Maya - tego by jeszcze brakowało, bym w takiej gierce zaczynał od tutoriala! Nie w takie gry grało się z marszu! Pozostała więc opcja single

W głębi:
Pizza a`la Mac Abra. Smacznego!

Firma CD Projekt oraz czasopismo CD-Action zapraszają na Uroczystą Premierę Gry Pizza Syndicate, która odbędzie się 30-go października w Warszawie, w sklepie przy ulicy Perceca 2 o godz. 11-tej. Będzie Pizza, podobno ma też być Syndicate!

scenariuszy. Jest ich sporo (choć nie za dużo), o zróżnicowanych zasadach: a to trzeba osiągnąć odpowiednie zyski jako pierwszy, a to wygrywa ten, kto po roku będzie najbogatszy itp., itd. No, nieważne, weźmy pierwszy z brzegu i do boju, pizze w dłoń!

Po następnych 10 minutach wyglądałem jak Andrzej Gołota po pojedynku z Lennoxem Lewisem. Szczęka mi opadła, oczy wyszły na wierzch, w mózgu miałem sieczkę, w uszach szum, zaś moje poczucie własnej wartości pikowało jak bombowiec nurkujący. Cholera - co się dzieje?! JA NIC Z TEGO NIE ROZUMIEM!!! O co tu chodzi? Co jest grane? Mordunku! Ratują! Zaliczyłem po prostu psychiczny nokaut. Odbiłem się od tej gry jak gumowa piłka od ściany bunkra. Mimo najrozpaczliwszych wysiłków nie byłem w stanie sobie poradzić. Z nosem spuszczonym na kwintę wyszedłem ze scenariusza i dławiąc się ze wstydu włączyłem tutoriala. Po czym spędziłem nad nim kilka ładnych godzin, ucząc się zasad gry.

Co było tego przyczyną? Dwie rzeczy. Zacznijmy od tej ważniejszej: nie dajcie się nabrać pozorom. Pizza Syndicate wcale nie jest taką grą, na jaką wygląda. Owszem, jest przyprawiona sporą dawką przedniego humoru. Ale nie zmienia to faktu, że jest grą o wręcz dzikim poziomie złożoności. Wydaje Ci się, że SimCity3000, Railroad Tycoon czy Imperialism to skomplikowane gry? Pograj więc w Pizzę. Szybko przekonasz się, że byłeś w błędzie. Te gierki - przy PS - wyglądają mniej więcej tak, jak platformówka przy Baldur's Gate. No dobra, przeginam - ale tylko trochę. PS jest po prostu BARDZO, ale to BARDZO skomplikowaną grą ekonomiczną, w której kontrolujemy dziesiątki rozmaitych elementów; każdy z nich ma odczuwalny wpływ na przebieg

samej gry. Dosłownie byłem mokry od potu, rozgryzając kolejne opcje i ze zgrozą widząc, że ciągle odkrywam nowe obszary do eksploracji, aż gęste od kolejnych ikonek. O matko!

Dlatego lojalnie ostrzegam tych, których ulubiony salon firmowy software mieści się np. na stadionie X-lecia czy innej giełdzie. Kupując piracką kopię, oszczędzasz nieco grosza - owszem. Ale za to stracisz tyle czasu na rozgryzanie samej gierki, że wszelkie oszczędności są tylko pozorne (o stracie nerwów nie wspominając). Co bowiem zyskasz za te 20 czy 30 zł wręczone piratowi? Kompakt na półce. Powiem nawet w ten sposób: gdybyście tę grę dostali całkiem za darmo (ale bez instrukcji) - to się też nie kalkuluje. Wiem, bo betę dostaliśmy "golą" i musiałem przez to przejść. Mimo tutoriala, mimo wbudowanego helpa, mimo wysiłków i sporego - jak by nie patrzeć - doświadczenia z rozmaitymi grami strategicznymi i ekonomicznymi; mimo mnóstwa poświęconego grze czasu, pełne opanowanie zasad rozgrywki w PS bez instrukcji jest po prostu nie-moż-li-we. No, chyba że macie z miesiąc wolnego i chińską cierpliwość...

Tu apel do polskich dystrybutorów: gdy podrzucicie nam wersję tej gierki do finalnej recenzji, nie zapominajcie o instrukcji. Inaczej

Pizza Syndicate recenzować będzie - za karę - ktoś, kto ostro podpadł naczalstwu, a i sama recenzja nie będzie przecież taka, jak być powinna. (Albo będzie - ale po kilku tygodniach gry metodą prób i błędów).

Wszelako nie sama złożoność gry jest przyczyną tego, że PS jest tak trudna do opanowania i zrozumienia. W końcu wszystko jest do obcykania. Problem tkwi też w samej grze, a ściślej - w jej interfejsie sterującym. Mówiąc krótko: wygląda bardzo ładnie, ale jego funkcjonalność jest odwrotnie proporcjonalna do jego wyglądu. Nie pamiętam gry, w której panel sterujący byłby skonstruowany w sposób równie mało przyjazny dla użytkownika. (Dodam tu, że czytając opinie o tej grze na sieci, nie byłem odosobniony w poglądach dotyczących panelu). Nie zrozumcie mnie źle - wszystko w nim wygląda ładnie, jest czytelne, jest tam wszystko, co być powinno itd. Sęk w tym, że mam wrażenie, iż panel projektował grafik, dla którego najważniejsze było właśnie to, żeby interface robił miłe dla oka wrażenie. Natomiast o jego ergonomiczności, intuicyjności i przyjazności dla Usera raczej nie pomyślano.

Nie wiem, może gdybym miał obok siebie instrukcję, moje wrażenia byłyby odmienne. Ale nie miałem i jak dla mnie ów panel wygląda jak koszmarny sen recenzenta gier. Funduję skrzynkę coli temu, kto zdoła mi udowodnić, że jest w nim jakiś ład czy logika. Nie mówię już o pod-opcjach poszczególnych ikon, bo tu jest w sumie w porządku - nie, myślę o samym panelu głównym i paru ważniejszych pod-menu. Dodając do tego dużą złożoność gry, uzyskujemy to, czego sam doświadczyłem. Gracz na początku czuje się jak dziecko we mgle i dochodzi do wniosku, że jego IQ wcale nie jest tak wysokie, jak dotąd mniemał. To bardzo przykre uczucie, wierzcie mi na słowo.

No dobra, jojczę tak przez całą stronę (albo i więcej), więc już tego starczy. Powiedzmy w końcu coś o tym, co oferuje gra. Wiecie, że trzeba sprzedawać pizzę. Ale co to konkretnie oznacza? Oznacza to, że musimy dbać o setki rzeczy: wynająć (kupić) lokal na pizzerię (lokalizacja lokalu ma ogromne znaczenie!), wyremontować go, odpowiednio wyposażyć w stosowny sprzęt (od krzeseł po piece do smażenia pizzy - jest tego mnóstwo do wyboru, i to w różnym stanie), zatrudnić personel, zareklamować w rozmaitych mediach, skomponować własną pizzę... A propos komponowania - okazuje się, że nasi klienci dzielą się na rozmaite grupy wiekowe. Każda z nich ma inne preferencje; np. ci lubią mozarellę w połączeniu z kurczakiem, czy pomidor + salami - inni nie cierpią tego lub zaledwie tolerują takie zestawienie. Co więcej, preferencje te są zmienne w każdym z miast, w których mamy filie, a czasem nawet w różnych dzielnicach ludzie w tym samym wieku mają odmienne gusta! Zaś możliwych elementów, z których stwarzamy swoją pizzę, jest kilkanaście - sami policzcie ilość możliwych kombinacji! (Nie wspominając już o tym, że możemy tworzyć tak koszmarne receptury, że nawet hiena, która zwykle gustuje w padlinie, na widok niektórych z pizz uciekłaby ze skowytem i podwiniętym ogonem). Oznacza to jedno: bez parunastu gatunków pizzy, skomponowanych ze szwajcarską precyzją i po dokładnym rozpoznaniu rynku, szanse na sukces komercyjny są zerowe.

Nie braknie też opcji "bankowych" - brania kredytu, splat, rat etc. No i skoro są tu Włosi - to jest też mafia i interesy, o których raczej nie wypada mówić głośno. W każdym razie możemy wykańczać konkurencję nie tylko obniżkami cen i ładniejszym wystrojem lokalu czy smaczniejszymi pizzami (oni Was też, jakby co). O praniu brudnych pieniędzy i przekupywaniu lokalnego establishmentu nie będę się tu z braku miejsca rozwodził, choć byłoby nad czym, oj byłoby. Pod

U góry:
Poziom komplikacji tej gry będzie dla wielu dużym zaskoczeniem...

tym względem Pizza naprawdę imponuje i ucieszy każdego, kto lubi skomplikowane gry ekonomiczne. Gdyby tylko nie ten interface... ops, miało już nie być narzekań. Mamy kilka stopni trudności; możemy przebierać w postaciach, które nas reprezentują (każda ma ...naście wskaźników typu: doświadczenie, charyzma etc., które niekiedy możemy wstępnie definiować; ciekawe, że wraz ze zmianą ich wartości zmienia się też wygląd postaci). Naturalnie o dziesiątkach rozmaitych statystyk (np. stopień zadowolenia klientów) nawet nie wspomnę, bo wiadomo, że są i być muszą. Ogólnie gra jest jakby mixem rozmaitych gier z serii SimCity, Theme i Tycoon.

Jak wygląda kwestia oprawy audio-wideo? Całkiem sympatycznie. Jak wspomniałem, grafika jest ogólnie komiksowa (w pozytywnym sensie tego słowa). Nieco inaczej jest np. we wnętrzu naszej pizzeri. Tu (nie wiem, czy się ze mną zgodzicie) miałem deja-vu. Pamiętacie grafikę UFO Enemy Unknown? Prawda, że styl grafy PS jest tutaj jakby zbliżony (rzut izometryczny i ogólny klimat). Cały czas podświadomie oczekiwałem, że zaraz wejdzie do wnętrza jakiś Sectoid :). Ale to nie wada - tylko taka moja refleksja. Cieszą liczne cut-scenki (nie dość, że z jajem, to jeszcze sporo czarnego humoru), choć ich jakość techniczna mogłaby jednak być odrobinkę lepsza. Wymagania sprzętowe gry również są jej atutem. Myślę, iż P-133 + 32 Mb Ram + CDx4 to już sprzęt, na którym powinno się grać bez specjalnych problemów. Dźwięku także nie będę się czepiał. Mi się podoba i już. Szczególnie muzyka, często nasuwająca nieodparte (i prawidłowe) skojarzenia z "Ojcem Chrzestnym". Powiedzmy za to jedno jedyne zdanie o tym, czego gra nie oferuje. Tu wystarczą tak naprawdę dwa słowa: trybu multiplayer. Szkoooda.

Czas na jakieś podsumowanie. Nie będę tu wystawiał grze ocen itd., bo jeszcze nie czas ani pora na to. Ogólnie gra jest fajna i zapowiada się na niezły hit na polskim rynku, choćby z tej prozaicznej przyczyny, że jej cena ma być umiarkowana. Ale na pewno nie jest to gra dla każdego, ani też blahostka, w którą można grać od niechcenia. Pizza Syndicate Was totalnie wymęczy i stłamsi. Coś jak bieg na 5 km z obciążonym plecakiem i w blocie. Ale ci, którzy zechcą wziąć udział w wyścigu i dobrnąć do mety, na pewno będą czuli wielką satysfakcję.

Aha. Jej demo było na CD 9/99. ■

Pizza Syndicate
Software 2000/CD-Projekt

Pizza po raz drugi

Pizza Syndicate nie jest pierwszą grą, której fabuła kręci się wokół pizzy. Starsi gracze pamiętają zapewne Pizza Tycoon, która była na fali dobrych kilka lat temu. Trudno jednak w ogóle porównywać obie gry, mimo iż mają z sobą wiele wspólnego. Trudno też powiedzieć, która jest lepsza. PT była na pewno gorsza wizualnie - za to prostsza w obsłudze. PS bije ją stopniem złożoności i humorem.

Ka-52 Team Alligator

Kolejny helikopter na start!

Nie wiem, czy myślicie czasem nad tym, co wyczyniają redaktorzy czasopism komputerowych, żeby uraczyć was recenzjami najnowszych gier i programów. Jeśli nigdy tego nie robiliście, to mam dla was pewną podpowiedź. Otóż kilka tygodni temu wyszedłem z domu o godzinie czwartej rano i wróciłem do niego o północy. W tym czasie przebyłem odległość kilku tysięcy kilometrów tylko po to, żeby w siedzibie firmy Kuju Entertainment (powiązanej z GT Interactive) zapoznać się z najnowszym dziełem programistów SIMIS'a (to ci od Team Apache), czyli grą KA-52 Team Alligator.

YASIU

Jak nietrudno co bardziej "lotnym" czytelnikom się domyślić, jest to kolejny symulator śmigłowca, który za kilka miesięcy pokaże się w pełnej krasie na rynku. Na razie gra jest jeszcze w fazie testów i ciągle trwają intensywne prace nad nią. Nie przeszkadza to jednak, żeby napisać parę słów o tym, co czeka maniaków śmigłowcowych potyczek, gdy tylko Alligator ujrzy światło dzienne. Zanim jednak przejdę do samego sedna sprawy, opowiem wam trochę o całym tym wydarzeniu - o małym, właściwie kameralnym spotkaniu kilku dziennikarzy z całej Europy, wybranych przez firmę GT do przygotowania zapowiedzi ich najnowszej gierki. Jak już napisałem, cały wyjazd trwał dosłownie kilkanaście godzin, z czego należy odjąć co najmniej pięć godzin spędzonych w samolocie (pozdrowienia dla stewardess ;)), którym to dotarłem do Londynu i wróciłem z niego. Po wylądowaniu na lotnisku Heathrow okazało się, że nikt po mnie nie wyszedł i że muszę sobie radzić sam. Na szczęście znam trochę Londyn, więc nie miałem problemów z dotarciem na słynną ulicę Baker Street, gdzie mieści się londyńska siedziba firmy. Na miejscu okazało się, że prezentacja będzie miała miejsce w jeszcze innym miejscu, więc zostałem zainstalowany w taksówce i ruszyłem w dalszą podróż. Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się, że przebędę taksówką około 150 kilometrów, ale czego się nie robi dla Czytelników. W końcu dotarłem na miejsce, gdzie obecni byli już wszyscy zaproszeni, a także dużo zimnych napojów i wyśmienitych kanapek. Usiedliśmy więc sobie wygodnie i zajadając posłuchaliśmy, co mają nam do powiedzenia autorzy. Przy tym cały czas na ogromnym telewizorze mogliśmy obserwować, jak wygląda sama gra. Mało tego - po krótkiej przerwie, która upłynęła na oglądaniu dwóch wspaniałych samochodów (ach, te Lotusy), zasiedliśmy do trzech komputerów, gdzie mieliśmy możliwość samemu przekonać się, że Ka-52 nawet w tak wczesnym stadium rozwoju jest naprawdę dobrze zapowiadającą się grą. Niestety - wszystko co dobre szybko się kończy. Tak było i w tym wypadku - w pewnej chwili okazało się, że musimy czym prędzej udać się na lotnisko, bo w innym wypadku nasze samoloty polecą bez nas. Tak też zrobiliśmy i po kilku kolejnych godzinach znalazłem się w domu. Wyjazd krótki, ale treściwy - i na pewno sprawił, że już zapowiedź gry będzie bardziej entuzjastyczna - inaczej zresztą być nie może.

Nie może, gdyż Gem.Ini po zobaczeniu filmu z grafiką z gierki stwierdził, że on w to nie uwierzy, dopóki nie zobaczy tego na własne oczy na własnym komputerze. Cóż - nie dziwię mu się, sam bym tak stwierdził, gdyby nie to, że grałem w Ka-52. Ale od początku - przecież nie każdy wie, o co chodzi:). Tak więc Ka-52 to w prostej linii następca wspaniałej gierki sprzed kilku miesięcy, czyli Team Apache. Tym razem jednak autorzy postanowili dać graczowi możliwość pokierowania maszyną z drugiej strony barykady. Ka-52 to śmigłowiec, który ma w armii rosyjskiej zastąpić Ka-50 - wspaniałą i potężną maszynę - niestety, trochę już przestarzałą. Jej nowa wersja to wynik długich prac naukowców, a Team Alligator to pierwsza gierka, która pozwala na latanie tą maszyną.

Twórcy gry nie poszli na łatwiznę. Pomimo tego, że mieli gotowy, całkiem dobry engine z Team Apache, stwierdzili, że zrobią wszystko od nowa. Nic zresztą w tym dziwnego - Ka-52 jest na tyle inny od amerykańskiego Apache, że i tak do silnika gry trzeba by było wprowadzić wiele zmian. Dlatego Simis zdecydował się na oparcie gry na całkowicie nowym systemie graficznym własnego autorstwa o nazwie Daedalus. Długo można by o nim pisać, gdyż zawiera naprawdę wiele innowacji i całkowitych nowości. Niestety, z braku miejsca mogę jedynie wymienić jego najważniejsze cechy - nie zaręczam jednak przy tym, że takich smaczków nie będzie w grze więcej. Tak więc Daedalus od początku był projektowany w ten sposób, aby obsługiwał wszelkie nowości z zakresu sprzętu, czyli procesory Pentium III i inne tego typu rzeczy. Ze spraw bardziej widzialnych/engine ten oferuje nowe bardzo dokładne efekty świetlne, wielowarstwowe teksturowanie z bump mapami, plastyczny (czyli podlegający modyfikacjom w trakcie gry) teren, wspaniałe efekty mgły, zachodu słońca, chmury rzucające

cień, animowane tekstury wody itp., itd. Mówiąc po polsku i krótko, dzięki Daedalusowi Ka-52 wygląda najbardziej naturalnie z wszystkich dostępnych dotychczas symulatorów. Gdzież bowiem znajdziecie takie rzeczy, jak wpływ podmuchu wirnika lecącego śmigłowca na teren pod nim? Chyba nigdzie. W sumie nie da się tego opisać w kilku słowach - wygląda to naprawdę fenomenalnie i proszę - uwierzcie mi na słowo - przynajmniej do momentu, gdy otrzymamy działające demo gry, które umieścimy na CD.

Tymczasem przejdę dalej... Przed graczem, podobnie jak w Team Apache, stoi ogromna ilość różnorodnych zadań, które będzie można wykonywać, uruchamiając jeden z trzech trybów gry. Dwa z nich, czyli "Instant Action" i "Combat Missions", nie wymagają żadnego komentarza, może oprócz tego, że akcja rozgrywa się nad Białorusią i Tadżykistanem. Warto natomiast wspomnieć o trybie kampanii, gdyż to on jest najważniejszy w każdej tego typu grze. Wiecie już, gdzie będą toczyć się kampanie - jeśli graliście w Team Apache, wiecie też, że nie są one całkowicie liniowe. Autorzy postawili na mieszankę kampanii dynamicznej z liniową. Tłumacząc to na ludzki język, to, jaka misja będzie następna, zależy w głównej mierze od tego, jak gracz dał sobie radę w poprzedniej. Dzięki temu uniknięto wpadek, jakie mogą zdarzyć się w kampanii całkowicie generowanej przez komputer, a pomimo to można jedną kampanię rozgrywać kilka razy i będzie ona miała całkowicie inny przebieg.

W trakcie kampanii gracz, oprócz latania - o którym za chwilę - ma do roboty jeszcze kilka innych rzeczy. Autorzy stwierdzili bowiem, że należałoby mu powierzyć taką drobnostkę, jak zarządzanie wszystkimi pilotami i drużynami, jakie tworzą. Nie jest to nowy pomysł, ale to niczego nie zmienia. Dzięki niemu gracz bardziej wczuwa się w sytuację, w pewien sposób integruje się ze swoimi ludźmi - bo przecież jak by nie patrzeć, jego życie w dużej mierze zależy właśnie od nich. Pomimo tego jednak najważniejsze są umiejętności samego gracza. On bowiem będzie pilotem jednej z maszyn biorących udział w akcji, a jedyna pomoc, na którą będzie mógł liczyć, to człowiek siedzący obok niego, odpowiedzialny za obsługę systemów uzbrojenia. Chwilowo pominę wszystkie techniczne niuanse (na to przyjdzie czas w recenzji) i napiszę tylko kilka słów na temat wrażeń, jakie robi latanie symulowanym Ka-52. Najkrócej mógłbym napisać, że po prostu urywa głowę - ale to chyba nikogo nie zadowoli, więc podam trzy uzasadnienia. Pierwsze to opisany już wcześniej engine. Drugie wynika z pierwszego, bowiem jest to całkowicie trójwymiarowy, wirtualny kokpit. Autorzy całkowicie zrezygnowali z płaskiego, dwuwymiarowego widoku kokpitu i postarali się jak najwierniej oddać kokpit maszyny. Skończyło się na tym, że działają wszystkie przyrządy, monitory pokazujące widok z kamer zewnętrznych, pilocí ruszają drążkami, obracają głowy itp., itd. Warto przy okazji wspomnieć, że właściwie cały model śmigłowca jest wykonany z dbałością o najmniejsze szczegóły, poczynając od widocznych uszkodzeń aż po to, że gracz może nałożyć na niego własny emblemat. Jak by jednak maszyna nie wyglądała, dla maniaków latadeł bardzo ważny jest realizm lotu. Autorzy w wypadku Ka-52 postąpili podobnie jak w Team Apache. Realizm lotu jest w pełni regulowany przez gracza, z tym tylko wyjątkiem, że dodano (w porównaniu z TA) naprawdę sporo parametrów, które na niego wpływają. Liczyć się będą wszelkie uszkodzenia, zmiany wagi maszyny, odrzut rakiet itp. Lista usprawnień jest naprawdę długa i zapoznacie się z nią dokładniej przy recenzji pełnej gry.

Napiszemy też przy tej okazji trochę więcej o bardzo ważnym elemencie zarówno Team Alligator, jak i Team Apache, czyli o grze sieciowej. W aligatorze autorzy wprowadzili kilka nowych trybów rozgrywki, dzięki którym dla usieciowionych graczy ta gra długo będzie bardzo ważną pozycją. Z mojej strony mogę powiedzieć, że bardzo cieszy mnie tryb cooperative w kampanii - dopiero on pozwala poczuć, dlaczego ta gra ma w tytule słowo Team (czyli drużyna, jak by ktoś nie wiedział).

Na razie tylko wybrani mogli zagrać sobie w TA. Jednak nie macie się co tym przejmować. W chwili, gdy piszę te słowa, brakuje dosłownie tygodni do ukazania się gry, czyli do końca jesieni. Zapewniam Was, że naprawdę warto poczekać i że na pewno ta gra Was nie zawiedzie. ■

Ka-52 Team Alligator
SIMIS

C&C:Tiberian Sun

Szanuj weteranów

Bywają gry, które wyznaczają innym pewien standard, do którego tamte są porównywane. Pojawiają się dość rzadko i przez długi czas stanowią główną rozrywkę graczy, pożywkę ludzi, którzy o grach piszą, i temat dyskusji dla swoich zwolenników i przeciwników. Niektóre firmy specjalizują się w tego rodzaju produktach, a nie da się zaprzeczyć, że jedną z takich firm jest Westwood.

SIMKIN

Miłośnicy przygodówek znają ją jako "matkę" znakomitej serii "Legend of Kyrandia" (ja osobiście czekam na sequel, i choć nieczego na horyzoncie nie widać, nie tracę nadziei, że z doskonale zapowiadającego się cyklu "Fables & Fiends" coś jednak wyjdzie). Graczom kochającym się w RPG-ach wiele mówi nazwa serii "Lands of Lore" (niedawno ukazała się trzecia jej część), a miłośnikom RTS-ów oczy się śmieją, gdy wspominają DUNE II, DUNE 2000 czy znakomitą serię - o której zamierzam napisać coś więcej - Command & Conquer. We wszystkich tych grach programiści z Westwoodu pokazali lwi pazur i gry te weszły - cokolwiek by nie mówić - do klasyki gier komputerowych. Pisząc o klasyce nie używam tutaj żadnego znaku w typie "przekąśnika" (źródłosłów jak w przypadku wykrzyknika czy pytajnika), bo zupełnie poważnie uważam, że za lat kilkanaście gry komputerowe staną się takim samym przedmiotem badań naukowców jak dziś na przykład literatura czy film. Że powstały tylko po to, by nas bawić? A czy autorzy "Pieśni o Rolandzie" nie mieli takiego samego zamiaru? Gdy moje słowa się ziszczą, dzieła firmy Westwood z pewnością staną się obiektem badań i recenzji znacznie głębszych niż moja... ale ja będę pierwszy.

Przejdźmy zatem do "meritumu" i omówmy z grubsza serię RTS-ów Westwoodu, aby pokazać, jak zmieniała się i ewoluowała w ciągu ostatnich kilku lat.

We wczesnych latach 90-tych Diuna II była nowością w tym sensie, że pozwalała graczowi w pełni cieszyć się wojną i strategią. Wcześniejsze gry strategiczne charakteryzowały się tym, że każdą jednostkę bojową opisywało pięć do dziesięciu danych taktyczno-technicznych, o których powinien był pamiętać gracz. Oceniano je wedle stopnia trudności, z jakimi musiał się borykać przyszły Napoleon - im trudniejsze, tym - podobno - miały być lepsze. Diuna II zakwestionowała takie podejście - i poprzez swój ogromny sukces zmieniła oblicze RTS-ów. Wybierz jednostkę, wydaj rozkaz, wyślij ją do punktu przeznaczenia i zapomnij o heksagonalach, obliczeniach, rozlicznych tablicach pomocniczych i tak dalej.

Liczni imitatorzy odkryli dość szybko, że nie tylko w tym sęk. Pozbycie się niezwykle skomplikowanych obliczeń nie było jedyną drogą do sukcesu. Unikalność Diuny II kryła się w jej głębi. Uniwersalna gra powinna być łatwa w nauce, a trudna w opanowaniu na poziomie wyższym od przeciętnego - jak szachy czy np. japońska gra "go" (znawcy tematu twierdzą, że "go" jest tym dla rycerzy i poetów, czym szachy są dla kupców i księgowych). Taką też grą była Diuna II, która ofiarowywała graczowi mnóstwo możliwości rozwijania swoich zdolności strategicznych. Na dokładkę gracz mógł - w zależności od swoich preferencji psychologicznych - wybierać rozmaite strony konfliktu i nie był ograniczony do rozgrywania tylko jednej ze strategii.

Z Diuny II wyewoluowała Command & Conquer, w której znacznie łatwiej wydawało się rozkazy czy budowało zaplecze technologiczno-przemysłowe, głębsza zaś była w tym sensie, że obie strony konfliktu miały zupełnie inne siły, wymagające od gracza nowego podejścia taktycznego i innej strategii. Była też wprowadzeniem do Sagi Wojen Tiberiańskich. Jak świat długi i szeroki, gracze poznawali działalność szlachetnych obrońców sił porządku pokoju, skupionych w organizacji GDI (Global Defense Initiative - jednego tylko nie pojmuję: słowa "obrona" i "inicjatywa" moim zdaniem jakoś się wykluczają), założonej na bazie Narodów Zjednoczonych i dysponującej broniami konwencjonalnymi. Przeciwnikiem było fanatyczne Bractwo NOD, na którego czele stał maniakalny i charyzmatyczny (co często idzie w parze) przywódca, niejaki Kane (znający lenglydź zorientują się natychmiast, że Kane wymawia się dokładnie tak samo jak Kain). NODyści specjalizowali się w orężu opartym na działaniach skrytych i szybkich. Wszystko razem - grafika (na owe czasy rewelacyjna), scenariusze i grywalność oraz niezle opracowanie dźwiękowe - sprawiło, że gra pobiła rekordy sprzedawalności na całym świecie.

Udoskonaleniem i rozwinięciem pomysłu C&C był "Red Alert". Łatwość zrozumienia systemu gry, charakterystyczną dla wszystkich dzieł Westwoodu, połączono ze znacznym rozwinięciem strategii, choć rzec trzeba, że intryga była w niej zgoła inna. Programiści firmowi wpadli na pomysł rozwinięcia słynnego "co by było, gdyby..." ... naukowcy Stalina opracowali możliwość podróży w czasie i wysłali w przeszłość zabójcę, który na początku lat dwudziestych zamordował nikomu wówczas nie znanego zdemobilizowanego żołnierza niemieckiego, niejakiego Adolfa Hitlera.

Zaowocowało to oczywiście tym, że Stalin, nie mając konkurenta i nie musząc się wdawać w wyniszczającą II Wojnę Światową, zbudował potężne imperium sowieckie, które zagroziło całemu wolnemu (na modę zachodnią) światu. Gra stała się hitem również dlatego, że ofiarowała doskonale możliwości gry w trybie multiplayer (do dziś, w cztery lata po jej opublikowaniu, co miesiąc poprzez serwer Westwood Online bawi się nią około 500.000 graczy). Wszystko dlatego, że została znakomicie

dopracowana w szczegółach i ofiaruje całe mnóstwo najrozmaitszych możliwości.

Przed twórcami "Tiberian Sun" stanęło nie lada zadanie. Jak pogłębić to, co już jest głębokie, i poprawić to, co jest bardzo dobre? I to tak, by nie skomplikować gry za bardzo, pozbawiając graczy sporej ilości uciechy? Cóż, wiele gier wykazuje się niezwykłą pomysłowością twórców w generacji nowych jednostek, te jednak w trakcie kampanii rzadko się zmieniają lub rozrastają - a tak przecież bywa. Nowością w Tiberian Sun jest też fakt, że twórcy uwzględnili w niej ukształtowanie terenu - na zboczach i pochyłościach jednostki poruszają się wolniej, czołgi i wozy bojowe się przechylają, a niektórych stromizn nie mogą pokonać i kropka. Ale wróćmy do jednostek bojowych, które w grze są czymś w rodzaju figur.

W Tiberian Sun twórcy zadali sobie pytanie, czy przypadkiem nie jest tak, że podczas bitwy jednostki bojowe się rozwijają - odpadają słabi, inni zdobywają doświadczenie i sprawność w posługiwaniu się orężem. Im dłużej jednostka przebywa w boju, tym staje się cenniejsza. Sprawa nie polega więc wyłącznie na posyłaniu do walki nieustannie nowych jednostek. Doświadczony dowódca ceni swe doborowe, zahartowane w licznych bojach oddziały. Jednostki weteranów są tu lepiej uzbrojone (co też jest logiczne - broń nie leży na ulicach, lepiej więc - gdy jest droga - dać ją w doświadczone ręce), szybsze i potrafią dokonywać działań niedostępnych rekrutom - na przykład pod ogniem rozluźniają szyki (scatter), minimalizując straty, i nie tracą przy tym na zajadłości. Co więcej, potrafią tego nauczyć sąsiednie jednostki, które dotąd nie powąchały ognia. Potrafią też celniej strzelać, lepiej się maskować, wykrywają nieprzyjaciela z większej odległości i mają lepsze służby medyczne (szybciej wracają do zdrowia).

Wszystko to sprawia, że gracz szybko się uczy szanować swoich weteranów i podejmuje rozmaite wysiłki, by jak najdłużej te właśnie jednostki zachować przy życiu, co znów zbliża grę do realiów - w końcu wielcy wodzowie też mieli swoje jednostki (sławny X-ty Legion Cezara), które zachowywali do decydujących uderzeń, niekiedy nawet rezygnując z doraźnych korzyści.

W grze pojawił się też nowy czynnik - Zapomniani (Forgotten). Kim są? W latach, jakie nastąpiły po Pierwszej Wojnie Tiberiańskiej, Ziemię zaczęły dręczyć plagi mutacji, radiacji i skażenia środowiska toksynami. Zielone kryształy, niegdyś będące obietnicą technologicznych cudów, stały się przekleństwem ludzkości, przekształcając zwierzęta w potwory, rośliny w toksyczne kwiaty - a ludzi w istoty mniej (lub więcej - zależy od punktu widzenia) rozwinięte. Siły GDI podjęły się ewakuacji sporej części ludności Świata Zachodniego - zapomniano jednak o państwach afrykańskich i azjatyckich oraz południowoamerykańskich (w końcu biedacy nie opłacali funduszu GDI). Przesiedleńców osadzano na orbitalnych miastach lub czapach podbiegunowych, gdzie rozrost Tiberium był wolniejszy.

Ewakuacji nie zapewniono też wszystkim mieszkańcom Europy i Ameryki Północnej. "Zapomniano" o biedakach, mieszkańcach slumsów, osobach z przeszłością kryminalną i tak dalej. Zapomniani nie mieli łekko - z ich ciał wyrastały kryształy Tiberium, rodziły im się zielonookie dzieci mutanty i na ich

Sąsiednie strony, jak już zapewne zauważyliście, zajęła recenzja gry, na którą wiele osób czekało od dawna. Jak wiadomo, premiera Tiberian Sun ciągle się przesuwała i przesuwała, tak że można było wątpić, czy gra się w końcu ukaże na rynku. Jednak jak mawia stare przysłowie: "czekajcie a premiery doczekacie". W końcu jest, już można pograć. Ale ja nie o tym chciałem napisać :). Moim zadaniem jest bowiem opisanie wam oficjalnej premiery Tiberiana - premiery, jakiej jeszcze nie było i pewnie jeszcze długo nie będzie (o tym, dlaczego tak sądzę, napiszę na końcu). Osoby, które uważnie śledziły wszelkie informacje wypuszczane przez Westwood, wiedzą zapewne, że premiera Tiberian Sun miała miejsce w Czechach. Z Warszawy do Pragi dojechaliśmy cała, silną, polską ekipą i muszę powiedzieć, że byliśmy bardzo grzeczni. Denerwować zaczęliśmy się dopiero na dworcu w Pradze, gdy okazało się, że nikt po nas nie wyszedł. Po wykonaniu kilku telefonów zjawił się w końcu jakiś pan, który zawiózł nas do hotelu Hilton - dosłownie 500 metrów od dworca. Wrażenie, jakie zrobił na nas hotel, zostało nieco przytłumione zamieszaniem, jakie miało tam miejsce. Ale pominę to, gdyż organizatorzy imprezy zrehabilitowali się z nawiązką.

Okazało się bowiem, że hotel był jedynie poczekalnią, gdzie mieli zebrać się wszyscy zaproszeni z całego świata dziennikarze. Gdy wszyscy byli już w komplecie, zostaliśmy zapakowani do autobusu i wszystko się zaczęło. Gdy tylko nasz pojazd ruszył, dowiedzieliśmy się, że jedziemy do tajnej bazy i że wszystko, co tam zobaczymy, jest ściśle tajne. W sumie pomimo senności większości ludzi zapanowało ożywienie, szczególnie że otrzymaliśmy wojskowe kurtki z naszywkami GDI i dowiedzieliśmy się, że jeśli ktoś zostanie zauważony bez kurtki, zostanie uznany za dezertera i zastrzelony na miejscu :). Nie wiem, ile trwała podróż autobusem, bo nieco zmęczony po prostu zasnąłem. Obudził mnie dopiero huk wystrzałów - zerwałem się z miejsca i co widzę? Przywieźli nas na poligon... Kazali ustawić się w dwuszeregu (co nie było łatwą sprawą, bo każdy oglądał czołgi, armaty i tym podobne rzeczy) i podzielili nas na plutony. W plutonie Delta znalazło się siedem osób z Polski i, o ile pamiętam, pięć z Izraela. Po chwili wyjaśniło się już wszystko. Okazało się, że znajdujemy się na terenie największego prywatnego muzeum sprzętu wojskowego, gdzie wszystkie pojazdy są jeszcze na chodzie. Na drużyny podzielono nas po to, żeby każdy mógł zobaczyć wszystko, czyli pooglądać muzeum, zagrać w paintball oraz posiedzieć i porozmawiać.

Najpierw jednak musieliśmy coś zjeść i tu kolejne zaskoczenie - oczywiście przyjemne. Jedzenia było pod dostatkiem, było naprawdę dobre, jedliśmy na świeżym powietrzu integrując się z otoczeniem, czyli z dziennikarzami z innych krajów. Jeśli komuś apetyt nie dopisywał (a takich chyba nie było), można go było poprawić korzystając do woli z dystrybutorów z piwem (w końcu byliśmy niedaleko Pilzna), butelek z winem itp. Ach - sama przyjemność. Jednak nie przyjechaliśmy tam jeść :) - należało wziąć się do roboty.

Najpierw jednak wypadło nam zagrać w paintball. Dla większości obecnych była to pierwsza rozgrywka w życiu, tak że byli nieco zdenerwowani, ale bardzo sympatyczna obsługa szybko wytłumaczyła o co chodzi, dała wszystkim mundurki, broń do ręki i ruszyliśmy do walki. Nasza łączona Polsko-Izraelska drużyna stoczyła bodajże sześć potyczek i oczywiście wszystkie wygrała, w tym jedną kompletnie (wszyscy wrogowie zlikwidowani, żadnych strat własnych). Nie będę zagłębiał się w szczegóły, ale muszę powiedzieć, że rozrywka była niesamowita.

Po niej nadeszła pora na właściwą rozgrywkę - w końcu przyjechaliśmy na premierę Tiberian Sun. Pobiegliśmy szybko coś zjeść i napić się czegoś, po czym udaliśmy się pod namiot, w którym stały komputery. Zanim zasiedliśmy do maszyn, posłuchaliśmy jeszcze, co ma nam do powiedzenia szef produkcji Tiberian Sun. Cóż - streszczając - był bardzo zadowolony z tego, co udało im się osiągnąć. Słowa jednak nic nie znaczą, póki się ich nie zweryfikuje, co też czym prędzej uczyniliśmy. Nie wiem, ile czasu upłynęło w namiocie przed komputerem. Powiem Wam tylko, że najlepsze wrażenie zrobiły na mnie filmy w grze - są wspaniałe. A reszta - to, co w sumie najważniejsze? Cóż - dużo rozmawialiśmy o Tiberian Sun i właściwie wszyscy doszli do wniosku, że dalej jest to Command & Conquer - tyle że z nowymi misjami, jednostkami, z poprawionym AI itp. O ile dobrze pamiętam, nikt nie powiedział, że gra mu się nie podoba.

Tak upłynęły nam dwa dni w muzeum w Rokiczanach. Noc spędziliśmy w Pilźnie - mieście piwa i samochodów Skoda. Nie powiem, żeby to była łatwa noc, gdyż organizujący premierę Electronic Arts zafundował nam imprezę w jednym z nocnych lokali tego pięknego miasta. Tutaj dopiero ludzie poznali się naprawdę - tworzyły się mieszane grupki osób z różnych zakątków świata dyskutujących na przeróżne tematy. Nad dobrym samopoczuciem i pełnymi szklankami cały czas czuwali organizatorzy :) - mówiąc krótko, było naprawdę fajnie i wesoło.

Drugiego dnia na miejsce dojechał autokar z resztą polskiej reprezentacji, czyli przedstawicielami firmy IPS i Empiku. Oni też zagrali w paintball, również przetestowali Tiberian Sun i... ruszyliśmy do Polski. Niestety - wszystko, co dobre, szybko się kończy, tak że po noclegu w Kudowie (który przebiegał podobnie jak w Pilźnie) i dość długiej podróży wróciliśmy do Warszawy. Dla mnie osobiście idea organizowania tego typu imprez jest naprawdę wspaniała. Ludzie czują się dużo swobodniej w takiej atmosferze, gdzie nie trzeba biec z jednej sali do drugiej, gdzie z każdym można spokojnie porozmawiać przy piwku czy coca coli. Był to naprawdę przyjemny wyjazd i mam taką cichą nadzieję, że jakaś firma wróci do pomysłu organizowania tego typu imprez :).

Marcin Serkies

oczach świat zamienial się w piekło.

Zapomnianymi oczywiście zainteresowali się członkowie Bractwa NOD - nie z dobrego serca, oczywiście, ale choćby dla celów propagandowych. Początkowo nawet dostarczali im żywność - potem jednak Zapomniani zauważyli, że ich bracia znikają. Po pewnym czasie "zniknięci" powrócili - jako Cyborgi NOD, pozbawione woli i duszy mordercze machiny. Okazało się, że dobroć NOD nie była bezinteresowna - potrzebowali mięsa armatniego.

Zapomniani wypowiedzieli więc bezwzględną wojnę Bractwu NOD. Znakomici wojownicy, o ciałach wzmocnionych przez Tiberium, posiadający unikalne zdolności, byli jednak w mniejszości - i koniec końców stali się sprzymierzeńcami GDI.

Nowością w grze jest też możliwość aktywnego używania pola bitwy. Teren bitwy nie jest już, jak przedtem, martwą sceną, na której rozgrywasz swoje boje. Na polu walki natkniesz się na zmutowane zwierzęta, rozmaite formacje terenowe, mosty, lód, bagna - co sprawia, że teren i bez walki może stać się narzędziem zguby twojej - lub, jeżeli dobrze go wykorzystasz, nieprzyjaciela. Eksplozjami można w nim powybijać kratery, które opóźnią marsz wrogich jednostek, albo uniemożliwią mu wznoszenie umocnień. Przez niektóre przeszkody (rzeki, bagna) trzeba przechodzić po mostach - które doskonale nadają się do organizowania przy nich zasadzek. Skażenie atmosfery Tiberium stało się przyczyną szalejących w atmosferze burz jonowych, podczas których mowy nie ma o wysyłaniu gdziekolwiek jednostek lotniczych czy mocno zelektronizowanych - co trzeba uwzględnić, planując swoją armię. Jeżeli zbytnio zaufasz technologii, podczas burzy jonowej wpadniesz w kłopoty jak młodzian przyłapany na gorącym uczynku i bez gaci przez zbrojnego w dubeltówkę tatusia obiektu czynu. Dodatkowym elementem zabawy są spadające niekiedy z nieba meteory Tiberium. Nie jest dobrze, jeżeli na twoją wyborową jednostkę spadnie z nieba taki kamyczek. Można też podpalić kawał lasu czy stepu - zwalnia to pościg za nami i zmniejsza "zapał" nieprzyjaciela. Przy okazji zaś podczas misji arktycznych pamiętaj, że woda zamarza, a lód da się stopić lub porozbijać pociskami (chwyt użyty przez Napoleona pod Austerlitz). Podczas kolejnych misji natkniesz się też na zmutowane zwierzęta - jedne spokojne, inne agresywne i skłonne do ataku. Pola Tiberium są bardzo niebezpieczne - twoi żołnierze giną i przekształcają się w aktywne, wszystkożerne bulwy, zwane visceroidami.

Trzeba też dla porządku dodać, że Westwood Online zapewnia również rozmaite możliwości gry w trybie Mulitiplayer (do sześciu graczy) z rozmaitymi opcjami, wśród których będzie też rozgrywany co miesiąc turniej z nagrodami sięgającymi tysięcy dolarów. Tej opcji jednak nie sprawdzałem osobiście, więc podaję ją na odpowiedzialność twórców. Podobnie rzecz się ma z możliwością generacji pola bitwy (Battle Map Generator).

A oto niektóre z dostępnych w grze jednostek bojowych.

Jednostki GDI

Lekka piechota (Light Battle Infantry). Uzbrojeni w karabiny pulsacyjne M16MK II piechociarze są jądrem sił GDI i Bractwa. Powolni ale skuteczni, potrafią pokonać rozmaite przeszkody terenowe, niewiele tracąc na -

niewielkiej co prawda - szybkości przemieszczania się. Potrafią poruszać się po terenie niedostępnym dla pojazdów.

Miotacze Dysków (Disk Thrower). Jednostki piechoty, uzbrojone w dalekosiężne miotacze specjalnie ukształtowanych granatów, mogących odbijać się od ziemi niczym kamyki miotane płasko na wodę.

Skoczkowie (Jump Jet Infantry). Jednostki desantowe, których żołnierzy uzbrojono w działka Vulkan i odrzutowe silniczki. Dobrzy w obronie przeciwko nalotom z powietrza, potrafią nanosić uderzenia na niedostępne zwykłej piechocie cele.

Medycy (Medic). Sanitariusze odpowiedzialni za leczenie i kuracje rannych. Pozostawieni sami sobie, leczą otaczających ich wojaków, można im też wydać rozkaz dotarcia i wyleczenia konkretnego żołnierza.

Inżynierowie (Engineers). Powolni i nieuzbrojeni, są jednak na swój sposób bardzo skuteczni - nie można bez ich udziału zdobywać nieprzyjacielskich umocnień. Dzięki nim można też naprawiać własne umocnienia oraz budować i reperować mosty.

Ocena: 8

Plusy:
- tradycyjność rozwiązań, do których gracze zdążyli się przyzwyczaić.
- bogactwo jednostek
- grywalność

Minusy:
- brak odkrywczości rozwiązań.

Rosomak (Wolverine). Wzmocniony Kombinezon Bojowy - niewielki, ośmiostopowy kombinezon na dwu "łapach", animowany przez pojedynczego wojaka. Szybki, sprawny, dysponujący sporą siłą ognia. Grupa Rosomaków potrafi się rozprawić ze sporymi jednostkami nieprzyjacielskiej piechoty. Amfibia APC. Solidnie opancerzony wszędołaz, mogący przewieźć do pięciu jednostek. Potrafi przebywać przeszkody wodne typu morze i potoki lawy.

Tytan. Średnia Zmechanizowana Bojowa Jednostka Krocząca. 25 stóp wysokości, uzbrojenie - działko 120 mm. Broń dalekosiężna, uniwersalna, skuteczna w obronie i w ataku.

Poduszkowiec (Hover Mobile Rocket Launching System). Wszędobylska wyrzutnia rakiet dalekosiężnych - idealna do działań zwiadowczych dzięki swej mobilności i zdolności

pokonywania niemal wszelkich przeszkód. Jej rakiety z równą skutecznością mogą razić cele naziemne i powietrzne.

Rozwalacz (Disrupter). Jednostka wywołująca rezonans harmoniczny. Zaleca się używanie go z rozwagą - może rozwalić i własne umocnienia.

Mamut MK. II. Potężne, samobieżne bydlę uzbrojone w podwójnie sprzężone działo i wyrzutnie pocisków przeciwlotniczych. Niemal niezniszczalne, ale diablo kosztowne. Oprócz tego GDI dysponują jeszcze ruchomymi pojazdami z zestawem detekcyjnym (Deployable Sensor Array), myśliwcami szturmowymi Orka, bombowcami taktycznymi Orka, transportowcami, samoniszczącymi się droidami typu Hunter (Hunter Seeker Droid), kombajnami zbierającymi Tiberium (Harvester) i ruchomymi centrami dowodzenia Kodiak oraz mobilnymi jednostkami budowlano-konstrukcyjnymi.

Jednostki Bractwa NOD

Piechociarz (jak u GDI) Cyborg. Bydlę zajadle i silne, powstałe w wyniku połączenia zmutowanych przez Tiberium ludzi z maszynami. Ciężkozbrojni i dysponujący dalekosiężnym karabinem pulsacyjnym.

Piechota rakietowa. Jednostka uzbrojona w ręczny miotacz rakiet, bardzo skuteczny przeciwko właściwie wszystkiemu, co się rusza, i sporej części tego, co się nie rusza. Wolniejsi od zwykłej piechoty, nieco lepiej opancerzeni. Inżynier. Podobnie jak w GDI.

Cyborg Komandos. Taki ulepszony cyborg - sam jeden może zdobyć nieprzyjacielską bazę. Uzbrojony w działko łańcuchowe (Chain Gun) i miotacz płomieni. Skuteczny jak dżuma.

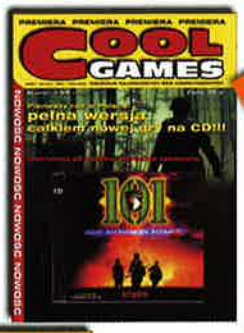
Podziemny transportowiec APC. Przeznaczony do podziemnego transportu maksymalnie pięciu jednostek do celu. Niewidoczny dla nieprzyjaciela, może jednak być wykryty przez pojazdy detekcyjne (DSA). Niezdolne do wydostania się na powierzchnię przez skały, wodę i tak dalej.

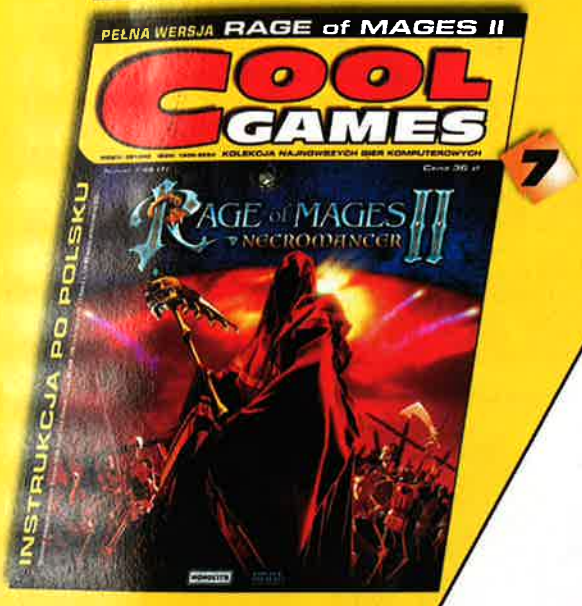
Szczęśliwa Siódemka

COOL GAMES

W siódmym wydaniu czasopisma premiera najgłośniejszej na rynku RTS (strategii czasu rzeczywistego), choć w konwencji RPG.

Rage of Mages 2 z instrukcją po polsku w cenie Cool Games za 36 zł.





Pomóż szczęściu

- szukaj w kioskach wydania 7/99.

Szczęście sprzyja grającym!

Można też zamówić w sprzedaży wysyłkowej:

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

tel. 0601 857583

Zamawiający

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: .....

.....

Miejscowość: .....

Kod Pocztowy: .....

Województwo: .....

Tel: .....

Adres redakcji: COOL GAMES
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie

Zamawiam:
- ☐ 1/99
- ☐ 2/99
- ☐ 3/99
- ☐ 4/99
- ☐ 5/99
- ☐ 6/99
- ☐ 7/99

Cena 36 zł

Atakcykiel (wyraz utworzony na podobieństwo bicykla, Attack Cycle). Najszybsza jednostka NOD. Zrezygnowano w niej ze znacznej części pancerza na korzyść szybkości, ale może znieść spore uszkodzenia. Uzbrojona w bliźniacze wyrzutnie rakiet, zdolne do niszczenia celów naziemnych i powietrznych.

Droid Samobójca (Hunter Seeker Droid). Automat zaprogramowany na odszukiwanie i niszczenie wrogich jednostek, do których się przyczepia i uruchamia procedurę samozniszczenia.

Pożeracz Zielska (Weed Eater). W pewnym sensie odpowiednik żniwiarki GDI, zbiera zmutowane rośliny i może przekształcać ładunek w trujące odpady.

Czołg typu "Kleszcz" (Tick Tank). Zdolny do zagrzebywania się w ziemi w celach obronnych i trudny wtedy do ugryzienia, nad poziom okopu wystaje mu bowiem jedynie wieżyczka.

Czołg Niewidzialny (Stealth Tank). Pojazd o znakomitej zdolności maskującej (co prawda, nie potrafi jednocześnie się ostrzeliwać i maskować, ponieważ generator pola maskującego pochłania spore ilości energii.

Harpia. Bojowy helikopter, doskonały przeciwko piechocie i lekkim jednostkom pancernym. Jedyna wada - dla uzupełnienia amunicji musi wracać na platformy startowe.

Bractwo NOD posiada też bardzo dobre jednostki artyleryjskie, pojazdy naprawcze (Repair Boot), Żniwiarki, Samoloty typu Wyjec(Banshee), zdolne do dziesiątkowania wrogich jednostek bliźniaczymi działkami plazmowymi, czołgi "Diabelski Jęzor" (Devils Tongue Flame tank), zdolne do zakopywania się w ziemi i odpalania płomieni, które mogą na dalsza metę stopić nawet stal, ruchome jednostki budowlane i samobieżne centra dowodzenia Montauk.

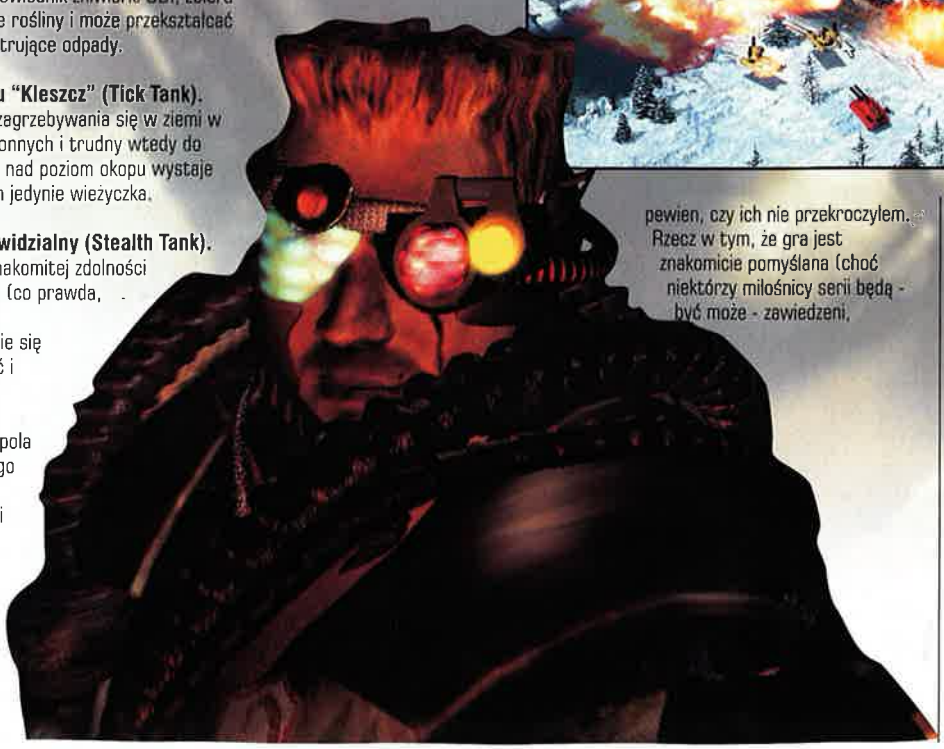
W skład Komanda Zapomnianych wchodzą:
Umagon (Snajper). Szefowa zespołu. Strzela niewiarygodnie celnie na niewiarygodnie dalekie odległości. Jej broń niewiele jednak może wskórać przeciwko jednostkom pancernym. Najskuteczniej współpracuje z Widmowym Skradaczem (Ghostalker). Twarda, szybka, dobrze się maskuje. Ghostalker: Wbrew nazwie ciężkozbrojny, powolny, ale diablo odporny na rany i uszkodzenia. Ze swojego Railguna może jednym lub dwoma strzałami zniszczyć lekko opancerzony pojazd, a ładunkami C-4 z morderczą skutecznością załatwia umocnienia.
Hijacker (Złodziej Pojazdów). Niby nie uzbrojony, ale diablo skuteczny złodziej nieprzyjacielskich jednostek, który swego rzemiosła uczył się na ulicach Detroit. Potrafi ukraść i uprowadzić niemal wszystko, co się rusza (co prawda nie jest niezniszczalny - ze zniszczonego przez nieprzyjaciela, uprowadzonego pojazdu potrafi się wydostać).

Gdyby się uprzeć, to można by jeszcze opowiadać o konstrukcjach obronnych i produkcyjnych jednej i drugiej strony - co jednak rozdęłoby ramy recenzji poza wszelkie ramy przyzwoitości - i tak nie jestem pewien, czy ich nie przekroczyłem. Rzecz w tym, że gra jest znakomicie pomyślana (choć niektórzy miłośnicy serii będą - być może - zawiedzeni, twierdząc, że "oczekiwali czegoś więcej") i ciężko jest w ramach jednej recenzji zawrzeć wszystko, co chciałoby się o niej powiedzieć. To trochę tak, jakby kogoś zmuszać do krótkiej recenzji np. Jeziora Łabędziego - rzecz jest zbyt obszerna, by ją omówić choćby na kilku stronach.

Nie sposób jednak nie zauważyć doskonałych dwu aktorów, jakich Westwood zaangażowało do pracy przy animowanych sekwencjach. Przywódcę GDI, generała Solomona, gra James Earl Jones, pamiętny z roli choćby Tulsy Dooma w "Conanie Barbarzyńcy", aktor o sugestywnym, władczym, niskim głosie, który znamy jako głos Dartha Vadera z Gwiezdnych Wojen. Jego zastępcę, pułkownika McNeila, gra Michael Biehn, aktor występujący już wcześniej w Terminatorze i Twierdzy. Obaj występują w animowanych wstawkach pomiędzy poszczególnymi misjami. Z innych aktorów możesz zauważyć Francesco Quinna (syna Anthony Quinna) w roli jednego z oficerów NOD i Joe Kucana, który - jak w C&C - gra Kane'a. Miłośnicy serii z radością dowiedzą się, że Kane żyje.

Do wyboru mamy trzy rozdzielczości grafiki - 640x400, 640x480 i 800x600. Muzyka zaś, która zawsze była mocną stroną gier firmy Westwood, świetnie oddaje mroczny, futurystyczny klimat gry, przypominając trochę to, czym zostaliśmy uraczeni w Command & Conquer. Nie występują tu jednak żadne wokale.

Na koniec jedna tylko uwaga, którą można by potraktować jako wytknięcie grze jej wady. Na grę czekałem tak długo, że moje oczekiwania znacznie przerosły to, co dostałem. Mimo wprowadzenia sporej ilości udoskonaleń, gra jest jedynie kontynuacją serii i nie ma w niej rewelacji - choć z drugiej strony (na co mi słusznie zwrócił uwagę Yasiu), wielu miłośników serii dostanie dokładnie to, czego się spodziewali, co z kolei można uznać za jej zaletę. Przyznaję też, że moje zastrzeżenie wynika jedynie z tego, iż firma Westwood przyzwyczaiła mnie do tego, że jej wyroby są znakomite. otrzymawszy więc coś "zaledwie" bardzo dobrego, mantyczę jak mój stary. Tak więc, złożywszy jedno z drugim, oceniam grę na 8/10.



INFO CD-ACTION

Producent:	Westwood Studios
Dystrybutor:	IPS tel.(022) 642766
Internet:	http://www.tiberiansun.com
Wymagania:	XWin 95/98, NT, P166, 32 MBRAM, 200 MB na HDD, CDROM x4
Akcelerator:	Nie

Kawaii
可愛い
Magazyn KAWAII!!!
WSZYSTKO CO CHCESZ WIEDZIEĆ O MANDZE I ANIME!
Do nabycia w Twoim kiosku i sieci Empik.
•Sailor Moon
•Dragon Ball
•Ghost in the Shell
•Clamp
•Akira
•Neon Genesis Evangelion
•Tenchi Muyo... ... ...

Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files

Dwóch plus jedna

Zatem masz graczu zardzewiałą Pentiawkę z szesnastką pamiątki na pokładzie i w dodatku bez dopalacza? Zastanawiasz się, czy nie oddać swojego blaszaka do muzeum? Sądzisz, że już nigdy nie zgrasz w jakąś fajną gierkę? No to mylisz się całkowicie, gdyż jest gra, która ruszy na takim sprzęcie i dostarczy Ci mnóstwa świetnej zabawy. Jak brzmi jej tytuł? Oczywiście Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files!

ELD

W listopadzie zeszłego roku miałem przyjemność recenzować dla Was platformówkę Jazz Jackrabbit 2. Jak doskonale wiecie, był to znakomity sequel jednej z najlepszych gier tego gatunku. W dodatku nie w jakimś trójwymiarze, tylko w starym, platformówkowym stylu 2D. Tak jak stary Jazz, tak i nowy zdobył sobie uznanie wśród młodszych graczy. Zaowocowało to olbrzymią ilością tworzonych przez fanów poziomów, które można było bez problemu ściągnąć z Internetu. "Bez problemu" nie dotyczy jednak naszego kraju, gdzie stale łącze to marzenie wielu. Na szczęście na wysokości zadania stanęło Laboratorium Komputerowe Avalon. Pamiętacie jeszcze tę firmę? W czasach cudownej atarynki Avalon rządził na naszym rynku komputerowym. Takich hitów jak Robbo czy Misja nie zapomnę do końca życia... Było, minęło. I oto Avalon przypomniał o sobie, wydając Jazz Jackrabbit 2 : The Secret Files.

Czym się różni ów JJ 2: The Secret Files od oryginalnego JJ 2? Kilkoma ważnymi rzeczami. Na cedeku wydanym przez Avalon znajdziecie pełną wersję JJ 2, ale wzbogaconą jeszcze o dodatkowe poziomy (czyli Secret Files) oraz plansze stworzone przez graczy z całego świata. W sumie oznacza to dłuższą o kilka dni i nocy zabawę z zajęczakiem. Tym bardziej że oprócz znajomego duetu Jazz i Spaz, mamy do wyboru również kobietę (zajęczycę?) Lori. Avalon zadbał także o najmłodszych graczy (w końcu to głównie do nich jest skierowana ta platformówa) i spolszczył Jazza, aby nasze maluchy nie miały z nim najmniejszych kłopotów. Ogólnie tłumaczenie jest bardzo dobre. Teksty nie dość że są oki, to jeszcze naładowano je odpowiednią dawką zwariowanego humoru. Szczególnie podobają mi się komentarze pojawiające się w momencie zejścia naszego zajęczaka do Krainy Wielgachnych i Świeżych Marchewek. Można wtedy przeczytać np. tekścior w stylu "pieczeń z królika".

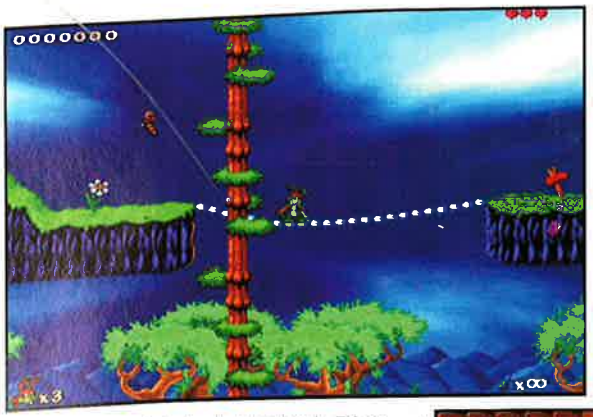
Samo wcielenie Jazza "made in Avalon" nie różni się niczym szczególnym od oryginalnego JJ 2. Pozwolę sobie na krótkie przypomnienie. Bohaterem, którym sterujemy, jest zajączek, który biega tu i tam z gunem w łapie i zbiera po drodze różniaste smakołyki. Do wyboru mamy trzy postacie: Jazza, Spaza oraz nową postać, reprezentantkę płci pięknej, Lori. Nasi bohaterzy różnią się pomiędzy sobą nie tylko wyglądem zewnętrznym, ale też i "specjalami". Przykładowo Spaz potrafi wykonać podwójny skok oraz bardzo szybko biega. Z kolei skacze Jazz znacznie wyżej niż Lori czy Spaz. Niemniej jednak nie ma jakiejś znaczącej różnicy w grze poszczególnymi postaciami.

Jak już wspomniałem wcześniej, zajęczak jest uzbrojony w giwerę. Na początku strzela ona zwykłymi nabojami, ale z czasem pukawka zaczyna strzelać lodem, ogniem, rakietami zdalnie sterowanymi etc. Trochę tego jest. Ale przeciwników stających na drodze też nie jest mało: żółwie, duszki, diabełki, ptaszki, nietoperze, kościotrupy i wiele, wiele innych, niezbyt pokojowo usposobionych zwierzątek.

Krótka historia Jazza

Jazz narodził się w głowach chłopaków z Epic MegaGames w roku 1994. Zatem nasz sympatyczny wielkouch obchodzi w tym roku piąte urodziny. Jazz Jackrabbit w chwili ukazania się na półkach sklepowych od razu podbił serca młodszych graczy, i to do tego stopnia, że otrzymał prestiżową nagrodę PC Formal w kategorii "Arcade Game of the Year 1994". Nie jest to zresztą jedyna nagroda, jaką otrzymał pierwszy Jazz, ale z pewnością najważniejsza. Deszcz nagród, który spadł na autorów, nie powinien zbytnio dziwić, biorąc pod uwagę, że wówczas Jazz był naprawdę bezkonkurencyjny, a nawet i dzisiaj budzi szacunek. Spójrzmy zatem, co oferowała nam najlepsza platformówka roku 1994: ponad 60 poziomów podzielonych na 6 epizodów (w wersji kompaktowej 90 plansz), mnóstwo wrogów, power-upów i sekretów, digitalizowany dźwięk oraz muzykę stereo i oczywiście znakomitą grywalność! A wszystko to dało się odpalić na 386 z 4 megasami RAMu (w low-resie)!!!

U góry:
Jest kolorowo i radośnie, jednak nie da się uniknąć przemocy. Cóż takie czasy...



lokacje w Jazzie. Napotykamy tu bowiem mnóstwo rozmaitych power-upów: marchewek, cukierków, skrzynek z niespodziankami, klejnotów i tym podobnych znajdziek, dodających naszemu wielkouchowi animuszu.

Muzyka, choć nie odbiega od standardów typowych dla platformówek, jednak sprawia miłe wrażenie. Ot, taka lekka, łatwa i przyjemna muza z dużą dawką sampli. Na pewno spodoba się wszystkim małym graczom, a do tego nie znudzi się szybko, gdyż często gęsto zmienia się, w zależności od otoczenia, w jakim aktualnie

Gra jednak nie należy do zbyt trudnych. Tak na oko kierowana jest do dziesięciolatków. Zaletą Jazza jest na pewno również to, że wcale nie trzeba zabijać wrogów. Nasz bohater jest na tyle sprawny fizycznie, iż z większością przeciwników może sobie poradzić "bezkrwawo". Powinno to ucieszyć rodziców dbających o prawidłowy rozwój swoich pociech. Jedyny kłopot to bossowie, ale i w pojedynkach z nimi powinieneś zaufać swoim zdolnościom fizycznym i sprytowi.

Graficznie i muzycznie JJ 2: The Secret Files to bez wątpienia klasyka platformówek. Nasi bohaterowie i przeciwnicy są wykonani perfekcyjnie, a do tego potraktowani zostali przez autorów sporą dawką humoru. Jazz to taki "elegancki" zając, Spaz robi wrażenie nieco roztrzepanego wielkoucha skorego do rozrabiania, a nasza nowa postać, Lori - to niezła zajęcza panienka ;). "Przeszkadzajki", które co chwila pojawiają się na drodze naszego bohatera, jakoś nie wzbudzają nienawiści ani agresji. Trudno bowiem żywić jakieś niesympatyczne uczucia do duszka, który żywcem przypomina Kacpra ze znanego filmu. Pierwszorzędne są także animacje postaci. Można dostać skrętu kiszek ze śmiechu, kiedy się patrzy, jak Jazz i Lori latają za pomocą uszu, albo gdy trafiony kościotrup rozpada się na części pierwsze. Śliczne, bajecznie kolorowe tła stanowią doskonałe dopełnienie tego, co rozgrywa się na pierwszym planie. Lokacje są bardzo urozmaicone. Od wzbudzających strach (u maluchów, a nie u mnie ;)) cmentarzy pełnych kościotrupów oraz duszków, po niewinne leśne plansze z żółwiami i ptaszkami. Nie tylko zresztą od przeciwników roją się

U góry:
To niby tylko platformówka, ale wystrzałowa zabawa gwarantowana.

porusza się nasz bohater. Jeszcze lepiej przedstawiają się dźwięki towarzyszące podróży zajęczaka. Najbardziej rajcowny jest chyba odgłos rozpadania się kościotrupa. Ten grzechot rozsypujących się kości jest bezapelacyjnie numerem jeden ;).

Jazz Jackrabbit 2 : The Secret Files mogę polecić każdemu młodszemu graczowi oraz... jego rodzicom. Po pierwsze, ze względu na ko(s)micznie niską cenę (49,95 złotych); to doskonały prezent na każdą okazję. (I bez okazji. Rodzice, kupujcie swoim milusińskim gry!!!). Po drugie, Jazz gwarantuje wspaniałą, zwykle bezkrwawą zabawę. A po trzecie, jestem pewien, iż duża część rodziców po zobaczeniu Jazza będzie się sama chciała dorwać do klawiatury lub joya. Tym bardziej, że Jazz oferuje grę w trybie split (czyli na jednym kompie) dla maksymalnie czterech osób jednocześnie. Frajda gwarantowana. Po czwarte, w kategorii klasycznych platformówek JJ 2 The Secret Files to numero uno. Posiada całe mnóstwo zalet i nie ma praktycznie żadnych wad. Zatem rodzice, do sklepu po Jazza! Wasze dziecko wybornie się zrelaksuje przy tej grze, a i sami będziecie nieraz po nią sięgać. ■

Ocena: 7

Plusy:
- zabawna
- prosta
- ładna graficznie i muzycznie
- niezbyt brutalna (rzekłbym wcale)
- niskie wymagania sprzętowe
- nowe poziomy, edytor oraz Lori
- niska cena

Minusy:
- w sumie żadnych większych zmian w stosunku do JJ 2
- gra troszkę w starym stylu - ale to może też być zaleta.
- jak ktoś lubi Kinggpina czy Postala, to będzie czuł się dziwnie ;)
- ...ale to wszystko to i tak czepianie się na siłę :))

INFO
D-ACTION

Producent:	Epic MegaGames
Dystrybutor:	L.K. AVALON tel.(017) 8522707 w. 28
Internet:	http://www.jazzjackrabbit.com
Wymagania:	P 90, 16 RAM, WIN 95/98, CD x2, karta muzyczna, DirectX 6
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 07/99

Perełka dla fanów gier przygodowych!

Śpiralny Świat
L · I · A · T · H

LIATH

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów.

Mnóstwo oryginalnych i ciekawych zagadek.

Fantastyczna renderowana grafika z dziesiątkami animowanych postaci.

Nowatorski, stopniowany system podpowiedzi oddzielny dla zawodowców i nowicjuszy.

Nastrojowa, ilustracyjna muzyka.

Całkowicie po polsku!

Cena 89,90 zł

Gra do nabycia wysyłkowo oraz w każdym dobrym sklepie. Zamówienia wysyłkowe prosimy kierować do:

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

Wysyłka do 24 godzin od otrzymania zamówienia!
Do ceny doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.
Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 95/98

CD-ACTION POLECAMY

Unreal TOURNAMENT

Nierzeczywista rozgrywka

Wojna o tytuł FFP wszechczasów nadal trwa. Jeszcze nie przebrzmiały echa dyskusji na temat: "Kto jest lepszy - Quake 2 czy Unreal", a tu Epic MegaGames i Id przystępują do kolejnego starcia na śmierć i życie. Mowa oczywiście o Quake 3 Arena i Unreal Tournament. A żeby było ciekawiej, obydwa tytuły zostały przygotowane wybitnie pod sieciowców. Poprzednie starcie pod względem rozgrywki multiplayer wygrał zdecydowanie Kwak, ale tym razem Epic zapowiada pełny rewanż. Kto z tej batalii wyjdzie zwycięsko, przekonamy się już niedługo. Na razie na arenie pojawił się pierwszy zawodnik. Panie i Panowie! Oto mistrz krwistego klimatu i perfekcji - Unreal zwany obecnie Tournament!!!

ELD

Rok 2341. Sto lat po wydarzeniach na planecie Na Pali... Korporacja LMC (Liandri Mining Corporation) postanawia stworzyć na potrzeby ludzkiej rozrywki profesjonalną ligę zabójców, nazwaną "Tournament". Są to turnieje rozgrywane przez wojowników, których jedynym celem i szansą na przeżycie jest zabicie pozostałych przeciwników. Jesteś jednym z wojowników. Kim dokładnie, tego nie wiadomo. Może jesteś skazańcem wyznaczonym do tego turnieju przez New Earth Government, aby wygrać główną nagrodę w postaci naprawdę dużej gotówki? Może jesteś zwyczajnym szaleńcem? A może komandosem pragnącym udowodnić wszystkim, ile jest wart, i żądnym gotówki? To jednak bez znaczenia. Od tej chwili liczy się tylko to, że musisz przeżyć... Wygrać wyścig o własne życie. Turniej może mieć tylko jednego zwycięzcę i lepiej dla Ciebie, abyś to był Ty. W innym przypadku Twoje zwłoki będą tylko jednymi z wielu walającymi się po terenie zmagań.

Przeżyć jednak nie będzie Ci łatwo. Obecnym mistrzem Turnieju jest Xan Krigor. Nikt nie wie, kim jest naprawdę. Zawsze walczy cybernetycznej zbroi. Niektórzy powiadają, że Xan jest Skaarj, inni, że inteligentną maszyną skonstruowaną przez LMC, a pozostali - że mimo wszystko jest człowiekiem. Ale to, kim jest Xan, również nie ma w tej chwili znaczenia. Będziesz go musiał po prostu pokonać, aby przeżyć... i zostać Mistrzem!

Turniej rozpoczęty!

Jak już wszyscy doskonale wiedzą, Unreal Tournament został stworzony przede wszystkim pod graczy, którzy uwielbiają potyczki z ludzkimi przeciwnikami. Nie oznacza to jednak, iż nie posiada on trybu dla pojedynczego gracza. Da się grać jak najbardziej samotnie, ale raczej jest to nauka jak walczyć w multiplayerze niż typowy tryb dla samotników. Obiektywnie muszę stwierdzić, że żółtodziób może się naprawdę sporo nauczyć i później całkiem nieźle radzić sobie na sieci. Po wygraniu 32 poziomów według sieciowych zasad masz szansę zostać Unreal Grand Master. Na początku wydawało mi się to chybionym pomysłem, ale po krótkiej rozgrzewce spostrzegłem sens takiej gry. Wbrew pozorom taka rozgrywka bardzo wciąga, a to głównie za sprawą botów, czyli przeciwników sterowanych przez komputer. Poświęcę im zresztą poniżej osobny paragraf. Co ciekawe, podczas turniejowych zmagań nie jesteśmy sami, gdyż mamy za sobą również team botów, którzy doskonale nas wspierają. Wspomnieć muszę o rozpoczynającym grę Tutorialu. Praktycznie jest to prowadzenie gracza za rączkę. Słodki głos panienki wyjaśnia wszelkie zasady związane z deathmatchami czy fragami, a nawet udziela rad typu "nigdy nie stój w miejscu, cały czas biegaj". Grrrczak, Unreal Tournament to chyba shooter przeznaczony dla pięciolatków, którzy dostali kompa na ostatnią Gwiazdkę ;). Żarty żartami, ale to także znakomity pomysł. W sumie okazuje się, że nawet w Unreal Tournament da się pograć, i to całkiem przyjemnie, w pojedynkę. Zostałem miło zaskoczony przez chłopaków z Epic MegaGames.

Pająkiem być...

Ale oczywiście Unreal Tournament to nade wszystko zabawa w sieci. Szczęśliwcy posiadający stałe łącze mogą całkowicie zapomnieć o szkole czy pracy. Od dzisiaj w ich życiu istnieje tylko

U góry: Rany! Z takiej odległości spudłować???!

Unreal Tournament. Nuda nie za szybko zawita do ich życia, a to za sprawą aż siedmiu sieciowych trybów: Tournament Death Match, Team Death Match, Last Man Standing, Capture the Flag, Domination, Assault i Tournament Dark Match. Każdy z nich jest wręcz znakomity. Zamiast jednak niepotrzebnie

U dołu:
Kolo stracił dla UT głowę ;)

z nią do swojej bazy i nie pozwolił na jej odbicie bądź utratę własnej flagi. Zabawa jest tym bardziej wyśmienita, iż dysponując Translocatorem można rywali "telefragować", czyli teleportować. Brzmi to niesamowicie, ale jaka to zabawa! Domination to rozgrywka polegająca na zdobyciu kontroli nad kilkoma

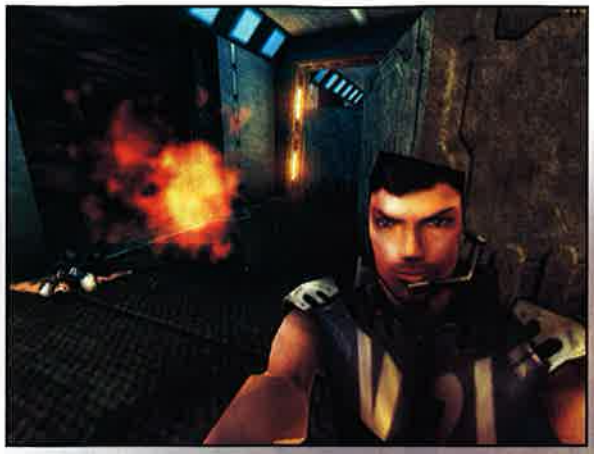
punktami na danej planszy. Drużyna, która w momencie skończenia się czasu będzie kontrolować najwięcej punktów na mapie, wygrywa. Teoretycznie nic trudnego, ale rzeczywistość bywa różna ;). Kolejnym bardzo ciekawym trybem jest Assault. Również w nim biorą udział dwa zespoły. Jeden ma za zadanie bronić jakieś terenu przez określony czas, natomiast drugi ma go w tym samym czasie zdobyć. Rozgrywka jest tym bardziej przyjemna, iż po skończeniu się czasu następuje zmiana banana i atakujący się z kolei bronią, a broniący atakują. Krótko mówiąc, sieciowy Unreal Tournament jest wielki. Tak jak sieciówka w Unrealu była kompletną pomyłką, tak teraz zostało to przez programistów nadrobione z nawiązką. Tempo gry jest dosłownie zabójcze. Tu nie ma chwili na odpoczynek (o jedzeniu czy spaniu nie wspomnę), chociażby na rozprostowanie palców. Bieganie, skakanie, strzelanie... na okrągło. Wszystko w oszalamiającym tempie. Nic tylko założyć sobie stałe łącze w domu i wziąć miesięczny urlop ;).

Boty i ich AI

Takiej inteligencji botów jak w Unreal Tournament jeszcze nie widzieliście. Steven Polge, facet, który odpowiada w Epic za boty, wykonał robotę swego życia. Nic dziwnego, skoro to już trzecia generacja botów stworzonych właśnie przez niego. W jego przypadku ciekawostką jest fakt, że pracował wcześniej dla konkurencji nad Kwakiem jedynką. Jego życiorys jednak na pewno guzik obchodzi przeciętnego gracza, a najważniejsze jest to, jak zachowują się boty przez niego stworzone. A zachowują się bardzo różnie, gdyż sami możemy

się rozpisywać, przybliżę Wam ich zasady. Tournament Death Match i Team Death Match rozgrywane są według prawie identycznych zasad. Wygrywa oczywiście ten, kto zabije więcej przeciwników bądź zdobędzie najwięcej fragów. Nowicjuszom (sądząc po Tutorialu, istnieją jeszcze na naszej planecie) przypominam, że za każdego fragniętego przeciwnika otrzymujemy punkt, a w wypadku Twojej śmierci zostaje on odebrany. Jeżeli wybierzesz Team Death Match, to o wygranej przesądzać będzie liczba punktów całego zespołu (to jest akurat dość oczywiste). W przypadku Last Man Standing dłuższy komentarz jest chyba zbędny. Zwycięzcą zostaje ten, kto ostatni pozostanie żywy. Coś jak "szkoła przeżycia" ;). Dla wielu ulubioną rozgrywką online jest Capture the Flag. Nie mogło zatem zabawy w zdobywanie flagi zabraknąć w Unreal Tournament. Chodzi, rzecz jasna, o to, aby nasz zespół zdobył flagę teamu przeciwnego, powrócił

je dokładnie zdefiniować. Od koloru ubranka i ulubionej broni aż po jego poziom umiejętności. Poziomów jest siedem: Novice (boty są wolne i podatne na trafienia), Learning (bociaki są nadal powolne i łatwo je zabić, ale ogólnie są mądrzejsze), Average (przeciętnie inteligentne i podatne na kule), Skilled (również średnio inteligentne, za to obdarzone lepszym refleksem i normalną odpornością na strzały), Masterful (bardzo inteligentne, czyli przebiegłe boty), Inhuman (ekstremalnie inteligentne, z niesamowicie szybkim refleksem) oraz Godlike (skubane są praktycznie nie do pokonania, bestie zachowują się nieprawdopodobnie inteligentnie i żywiołowo). Po kilkunastu dniach walczenia z botami mogę z całą pewnością stwierdzić, że są one lepszymi przeciwnikami niż większość żywych sieciowców. Szybciej podejmują ryzykanckie decyzje, lepiej obchodzą się z bronią i znajdźkami, celniej strzelają, a co najważniejsze - nie męczą się. Zaskakujące (w pozytywnym tego słowa znaczeniu) jest również zachowanie botów w rozgrywkach zespołowych. W Assault, Domination czy też Capture the Flag walczą znakomicie zespołowo i... zgranie. Każdy bot zna swoje miejsce na planszy i aby pokonać taki team botów, trzeba się porządnie natrudzić. Podobnie dobrze zespołowo wypadają boty należące do Twojej drużyny. Jakbym się nie zachwycał AI botów (a pisać o nich można jeszcze długo), to i tak nie oddam tego, jaką przyjemność sprawia walka z nimi. Kiedy przypomnę sobie boty z poprzednich shooterów, to chce mi się śmiać. Zwyczajnie nie dorastają tym z Unreal Tournament do pięt.



U dołu:
Boty wszystkich krajów łączcie się!

Giwery

Nowy "Nierzeczywisty" to oczywiście również nowe zabawki siejące zniszczenie. Tak jak i w jedynce, możesz dysponować swoim arsenałem w dwóch trybach, co mnoży liczbę giwer. W większości przypadków nie są to jakieś rewolucyjne bronie, ale za to sprawdzone już we wcześniejszych shooterach. Jak na grę nastawioną na sieciówkę przystało, należą do nich typowe bronie do skutecznego zabijania żywych przeciwników, czyli rakietnica czy snajperka. Największą jednak radość sprawiło mi pojawienie się Translocatora, czyli urządzenia do teleportacji. Żeby było śmieszniej, teleportować możemy nie tylko siebie, ale i przeciwników. Można dostać skrętu kiszek, jak się widzi pędzącego na Ciebie pacjenta, który w jednej chwili znika! Chciałbym zobaczyć minę tego kolesia po drugiej stronie kabla ;). Z broni czysto już zabójczych na największą uwagę zasługuje snajperka (Sniper Rifle), Bio Rifle, Pulse Gun oraz Ripper. Snajperka służy, jak to zwykle bywa, do ściągania facetów oddalonych od miejsca naszego pobytu bądź ukrytych za winklem. Ale można się nią posługiwać bez lunety. Bio Rifle to także nowość (przynajmniej ja sobie nic takiego nie przypominam) w FPP. Broń biologiczna to raczej specjalność Saddama, ale, jak się okazuje, sprawdza się również w Unreal Tournament.

Wystarczy celnie strzelić, aby kolo dosłownie wyparował. Gorzej jeżeli plaśniemy serię i w ferworze zmagań sami wpadniemy w... pocisk z Bio Rifle. Ripper to z kolei zabaweczka strzelająca dyskami (kłania się AvP?). W trybie pierwszym możesz seriami kosić wszystkich przeciwników, ale uważaj, gdyż dyski odbijają się od ścian i przypadkiem sam możesz którymś z nich zarobić. Opcja druga to wybuchowe dyski. Po trafieniu w pacjenta następuje całkiem milutki wybuch i koleś przechodzi do lepszego (niekoniecznie ;)) świata. Reszta broni sprawdza się równie dobrze, ale zainteresowanych szczegółami odsyłam do ramki.

Grafa

Pierwsze uderzenie "Nierzeczywistego" było dla wszystkich ogromnym szokiem graficznym i popisem możliwości 3 Dfx. Nie inaczej jest w wypadku Unreal Tournament. Podrasowany silnik Unreala nadal budzi zachwyt. Największą uwagę wśród tych 24 bitowych tekstur zwracają plansze. Zróżnicowane plansze, bo nie ma co ukrywać, że poszczególne poziomy różnią się od siebie, i to bardzo. Praktycznie gracz znajdzie na nich wszystko. Są plansze wręcz pachnące gotyckim zamkiem a'la Kwak number one, jest i galeon, i piramida, a także futurystyczne bazy. Nie zabrakło nawet poziomu wzorowanego na filmowym przeboju Matrix. Wszystkie plansze są olbrzymie i mocno zakręcone. Wręcz idealnie nadające się do ganiania z rakietnicą i wyrzynania botów czy ludzkich przeciwników. Super

Bronie

Redeemer - matka wszystkich rakietnic ;). W pierwszym trybie działa na zasadzie "wystrzel i zapomnij". Doskonale sprawdza się w przypadku, gdy mamy przed sobą pomieszczenie pełne przeciwników. W drugim trybie możesz za to kierować wystrzelonym pociskiem. Tak jest, sam naprowadzasz go na cel. Przyjemna zabawka, acz niebezpieczna w rękach nowicjusza.

Minigun - zgodnie z nazwą broń raczej mniejszego kalibru, ale za to diabelnie szybkostrzelna. Szczególnie w pierwszej opcji, w drugiej ogień jest może i wolniejszy, ale za to skuteczniejszy.

Sniper Rifle - chyba szkoda słów, aby tłumaczyć zasady działania snajperki? Możesz jej używać normalnie, bez lunety, bądź z nią. Dzięki niej zdejmiesz każdego oddalonego faceta.

Rocket Launcher - rakietnica działa... no, tak jak zawsze. Nic odkrywczego w tej kwestii programiści Epica nie mogli wymyślić, bo to standard wśród FPP.

Pulse Gun - słodziutka zabaweczka strzelająca plazmą. Wprost idealna w starciach na średni dystans. Niesamowicie szybkostrzelna i straszliwie skuteczna. Polecam ją wszystkim. Nawet żółtodziobom, gdyż krzywdy raczej sobie nią nie zrobią.

Flak Cannon - prawdopodobnie najpotężniejsza broń ze wszystkich znanych mi shooterów. Obydwa jej tryby są zabójcze dla przeciwników. Pierwszy na bliski dystans, a drugi na dalszy. Tą bronią zmieciesz każdego.

Ripper - coś w stylu znanego z Unreala Razorjacka. Ripper strzela dyskami. W pierwszej opcji zwyczajnie, natomiast w drugiej dyski wybuchają w spotkaniu z przeszkodą terenową lub przeciwnikiem. Jakoś nie podoba mi się ta broń, ale to kwestia gustu.

Bio Rifle - kolejna zabawka, która nie należy do moich ulubionych. To coś strzela zielonymi, toksycznymi... hmmm... glutami??? Wygląda to niezbyt ciekawie, ale jest dość skuteczne. Pod warunkiem, że celnie strzelimy. Nie chciałbym zostać potraktowany tym kwasem, czy co to tam jest.

ASMD Shockrifle - kto z nas, graczy, nie pamięta ASMD z Unreala? Chyba takich nie ma i jestem gotów założyć się, że była to jedna z Waszych ulubionych broni. ASMD Schockrifle to jeszcze lepsza, strzelająca czystą energią strzelalka. W sam raz do przerabiania wrogów na żarło dla robaków.

Translocator - chyba nowość w wszelkiej maści shooterach - jest to przenośny teleporter. Takiego czegoś jeszcze nie było. W dodatku jest łatwe w użyciu i idealnie sprawdza się w czasie walki z ludzkimi przeciwnikami, dostarczając sporo zabawy.

Enforcer - większość graczy lubi proste pistoleciki. Niby są one nieskuteczne, ale strzelanie z nich sprawia przyjemność. Również większość maniaków polubi Enforcer. Pierwszy tryb jest u niego normalny, natomiast w drugim strzelamy z dwóch sztuk tej broni (coś takiego było już w Blood 2).

Impact Hammer - co tu dużo mówić. Ciężki kaliber oznacza duże spustoszenie wśród przeciwników.

realistycznie prezentują się poziomy na "świeżym powietrzu". Kilka poziomów zwala z nóg i zamiast trzymać palec na spuście, otwieramy gębę i upuszczamy rakietnicę na ziemię. Na jednym z poziomów Capture the Flag bierzemy udział w wojence na prawie odkrytej planecie. Niebo z rozsianymi gwiazdami, księżycem i Ziemią (?) robi niesamowite wrażenie, ale po chwili robi się gorąco. Cały ten wszechświat się obraca!!! Autentycznie, gdy zdałem sobie z tego sprawę, to zakręciło mi się w głowie. Wrażenie jest tak realistyczne, iż wręcz niemożliwe do opisania. Nie muszę się rozwodzić nad grą świateł na lokacjach czy też dokładnością, z jaką zostały pokryte wszyściutkie zakamarki plansz. W porównaniu do jedynki poprawiono znacznie wygląd przeciwników i sposób ich poruszania się (czy to możliwe?). To, jak się poruszają, można uznać za jak najbardziej ludzkie. Równie efektownie ulegają oni rozczłonkowaniu, tj. po trafieniu np. z rakietnicy ujrzymy fruwającą głowę czy nogę. Wybuchy też jakby bardziej dopieszczone. Widać to dokładnie w momentach, gdy używamy rakietnicy lub Rippera. Graficy Epic, co by nie mówić, nadal rządzą i chyba póki co tak zostanie, aż do ukazania się... Unreal 2. Warto też wspomnieć o wymaganiach sprzętowych, które jak na dzisiejsze czasy nie są bynajmniej szokujące. Do grania bez żabkowania wystarczy zaledwie Celeron 300, 3 Dfx 2 i 64 RAM. Giera śmiga wówczas jak piszący te słowa po kilku browcach (bezalkoholowych!) do ubikacji.

Muza

No, tym razem nie jestem pewien, czy nawet Sonic Mayhem pomoże Kwakowi. Tak się składa, że jak do tej pory, z shooterów pod względem muzycznym najbardziej przypadł mi do gustu Quake 2 ze swoją ścieżką dźwiękową skomponowaną przez Sonic Mayhem. Owszem, Unreal posiadał również znakomitą muzykę, ale bez takiego kopa jak Quake 2. W nim się szło korytarzami i kosiło wszystkich w rytm muzyki ;). Tym razem jednak muza Unreal Tournament to ekstraklasa. Co poziom, to inna, uzależniona od jego wyglądu i klimatu. Raz są to futurystyczne dźwięki ambient, a kiedy indziej mocne, z kopem kawałki gitarowe. Raj dla uszu gracza, a i walczy się przy tym doskonale. Można się przyczepić do muzyków Epic co najwyżej o jeden malutki szczegół - szkoda, że kawałki nie zostały nagrane w formacie audio :(. A już szykowałem się do katowania odtwarzacza ;).

Turniej zakończony, nagrody nie rozdane...

...na razie, bo czekamy na nadejście Quake 3 Arena. Nie ukrywam, że jak do tej pory faworyzowałem "Nierzeczywistego", którego teraz tym trudniej będzie pokonać. Z góry jednak nie mogę rozstrzygać o wyniku tego pojedynku. Trzeba cierpliwie zaczekać na odpowiedź Id i dopiero wtedy wydać wyrok, chociaż sądzę, że i tak przez wiele miesięcy będzie toczyła się dyskusja, komu przyznać palmę pierwszeństwa. Grałem co prawda w betę Q 3, ale na jej podstawie ciężko mi cokolwiek o niej powiedzieć (tym bardziej że Allor i Iwan co chwila odsyłali mnie do wieczności ;)). Unreal Tournament jest w tej chwili wielką i naprawdę ciężko ją będzie pobić. Jedyne, co mi się w Unreal Tournament nie podoba, to brak tego specyficznego klimatu, jakim odznaczał się Unreal. Brak mi tego mroku,

U góry:
Kaboom?

tajemniczości i... niepokoju, co było wizytówką Unreala. Unreal Tournament to po prostu sieciówka, która ma klimat, ale właśnie sieciowy. Ci, którzy nie są urodzonymi pająkami, zwyczajnie nie odnajdą się w tym świecie botów, trybów multiplayerowych oraz plansz typowych dla tych rozgrywek. Dla jednych ta "sieciowość" będzie przekleństwem, a dla innych radością z gry. Tak to już jest. Cała reszta Unreal Tournament jest dopracowana idealnie. Grafa, muza, tempo akcji, bronie, poziomy, AI botów i przede wszystkim możliwości rozgrywki decydują o tym, iż Unreal Tournament jest piekielnie grywalny i ciężko się od niego oderwać. Krótko i zwięźle: KULT!!! ■

INFO

UT-ACTION

Producent: Epic MegaGames/GT Interactive

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.unreal.com

Wymagania: P 200 MMX, 32 RAM, WIN 95/98, 3 Dfx, karta muzyczna

Akcelerator: wymagany

Ocena: 9

Plusy:
- grafika
- muzyka
- wspaniałe poziomy
- odlotowe giwery
- AI botów
- zabójcze tempo akcji
- czaderskie tryby dla palęczarzy
- tryb single doskonale służy do nauki multiplayer

Minusy:
- jakoś brak mi klimatu
- przydałoby się stałe łącze w domciu

Walka i przygoda – czy trzeba czegoś więcej?

Tunguska
Legend of Faith

Połączenie przygodówki i gry akcji

Mnóstwo przeciwników i dużo walki

Zagadki o zróżnicowanej trudności

Cena 89,90 zł

Gra do nabycia w sklepach oraz wysyłkowo. Zamówienia wysyłkowe prosimy kierować do:

Laboratorium Komputerowe Avalon
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów

tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

całkowicie po polsku
2 płyty CD

Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.
Wymagania: P166, 32 MB RAM, W 95/98

www.lkavalon.com

Jane's FLEET COMMAND

Morze nasze morze...

Każdy miłośnik militarnych symulacji ma od czasu do czasu ochotę na opuszczenie ciasnego kokpitu myśliwca czy też zatęchłego wnętrza łodzi podwodnej, aby choć na chwilę spojrzeć na cały konflikt globalnie. Wysyłać nad terytorium wroga dziesiątki samolotów, przeprowadzać skoordynowane uderzenia kilku grup lotniczych, zwiad elektroniczny, martwić się o dostawy zaopatrzenia, wysyłać śmigłowce z komandosami, aby uratowały zestrzelonych lotników...

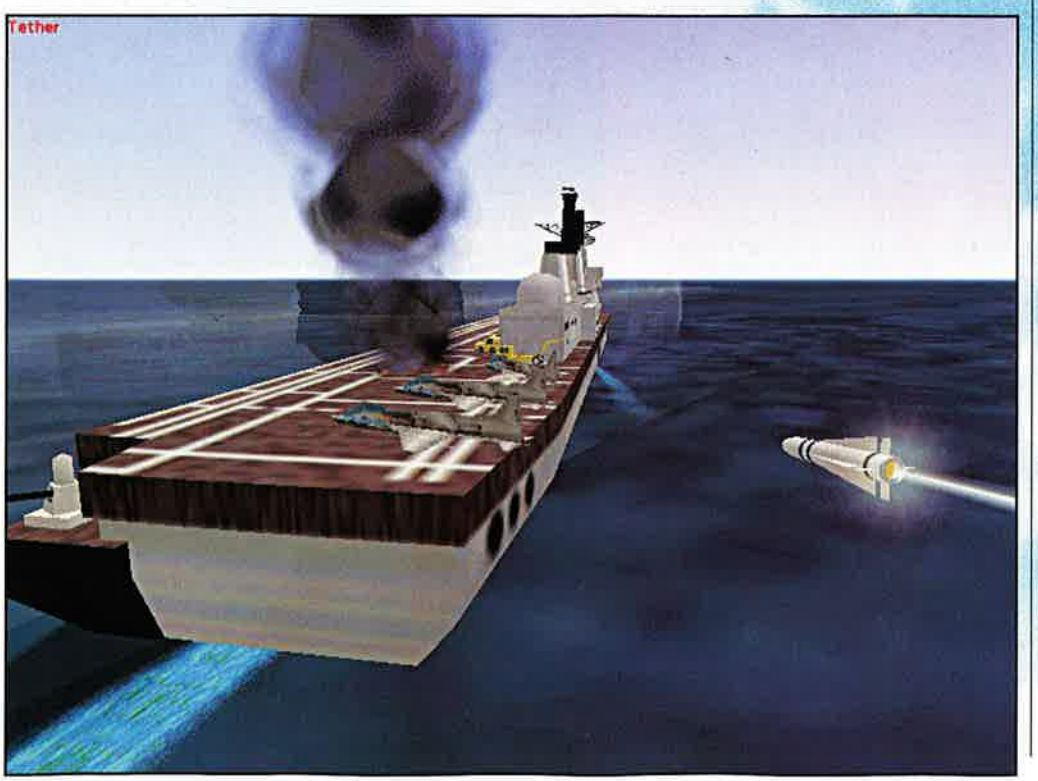
ŁUKASZ BONCZOL

Ach! Wybaczcie, rozmarzyłem się. Przyznacie jednak chyba, że z takiej perspektywy wojna wygląda o wiele ciekawiej niż z perspektywy pojedynczego żołnierza, mającego zwykle skromny wgląd w sytuację, często odpalającego rakiety z odległości dziesiątków kilometrów i sponad pułapu chmur. Wielu z Was po obejrzeniu w telewizyjnym serwisie sprawozdania z zatoki Perskiej lub Kosowa stwierdziło: "ja załatwiłbym sprawę lepiej". Niestety, niewiele było dotychczas gier mogących zaspokoić żądze domorosłych megalomanów wojskowych, pragnących sprowokować na ekranie monitora (bo nie daj Bóg zdarzy się tak, iż jegomość taki zostanie kiedyś w przyszłości prezydentem i będzie mógł wydawać prawdziwe rozkazy) konflikt zbrojny. Godnym wymienienia jest chyba jedynie stareńki Harpoon i jego druga część. Niestety, pomimo natłoku wydawanych co miesiąc gier Harpoony nie znalazły jak do tej pory godnego następcy.

Lecz oto pojawił się Jane's Fleet Command, który ma największe z dotychczas wydanych gier szanse na zajęcie miejsca Harpoona. Czy jest on godny powyższego stwierdzenia, okaże się po dokładnym rozłożeniu gry na czynniki. Zapraszam do lektury!

Zaraz po uruchomieniu FC atakuje odbiorcę wybornym intro. "Wyborne" to za mało powiedziane, ono jest po prostu wspaniałe! Dynamiczna akcja doskonale harmonizuje z muzyką, jakiej nie powstydziłby się sam mistrz Hans Zimmer (autor muzyki do takich filmów, jak "The Rock" (Twierdza), czy "Crimson Tide" (Karmazynowy Przypływ)). Jakby tego było mało, pod koniec widowiska przez muzykę przebija się chór wykonujący hymn U.S.NAVY pt. "Eternal Father Strong To Save" (znany ze ścieżki dźwiękowej do wspomnianego już filmu "Crimson Tide"). Efekt zwala z nóg. Po obejrzeniu intro miałem cichą nadzieję, że gra obfitować będzie w więcej podobnych filmów. Nie zawiodłem się. Cut scenek jest co prawda dość niewiele i odtwarzane są w niewielkim okienku, jednakże ich klimat jest po prostu powalający (choć przyznam, że niekiedy nazbyt patriotyczny - God save the America... :)). Zaiste, klimat Fleet Command uderza z całą bezwzględnością i gra na skrywanej głęboko w sercu nutce; nutce, jaka rozbrzmiewa w każdym, kto zakochał się w literaturze Toma Clancy'ego (jeżeli przeczytałe(a)ś "Czerwony Sztorm" jednej nocy, to Fleet Command będzie dla Ciebie objawieniem). Podobny klimat trzymał (z wiadomych powodów) Rainbow Six.

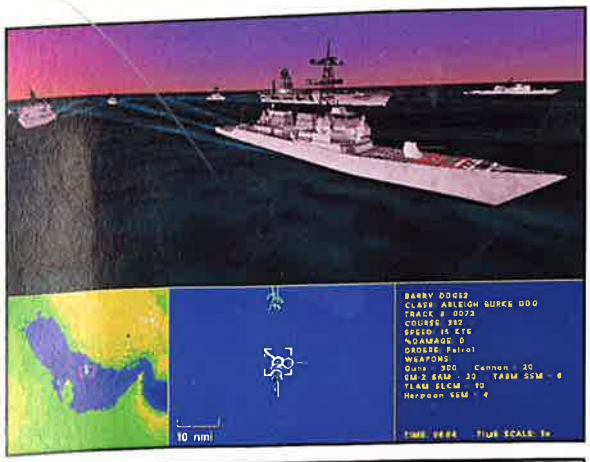
U dołu w głębi:
Na lekcjach informatyki, zamiast zgłębiać tajniki rewelacyjnego LOGO, proponuję obliczanie trajektorii lotu takiej rakiety. Albo jeszcze lepiej ćwiczenie strzałów w praktyce.



Po tym przydługim wprowadzeniu należy napisać kilka wyjaśnień wszystkim, którzy jeszcze się do tej pory nie zorientowali (a są tacy?), o co właściwie we Fleet Command chodzi. Otóż wcielamy się w dowódcę amerykańskiej floty, wykonującego powierzone mu zadania w różnych zakątkach kuli ziemskiej. Zazwyczaj nie odbiegają one zbytnio od tego, o czym na co dzień dowiadujemy się z gazet. Gdzieś na świecie powstał punkt zapalny i Stany Zjednoczone, pełniące rolę globalnego strażnika, wysyłają w rejon konfliktu zespół swoich lotniskowców, aby pokazać walczącym dyktatorkom, jacy są w rzeczywistości malutcy... Zdarzają się jednak klasyczne scenariusze oscylujące wokół sprzeczności interesów światowych mocarstw.

Autorzy oddali w ręce gracza cztery kampanie, całkiem sporą liczbę scenariuszy o zróżnicowanym stopniu trudności oraz edytor. Podczas zmagań przyjdzie nam dowodzić na rozmaitych szczeblach. Zdarza się nawet kierować jednym okrętem! Gracz nie jest oczywiście ograniczony do dowodzenia flotą, w jego ręce nie oddano wprawdzie wojsk lądowych, ale może on korzystać z lotnisk położonych w głębi lądu oraz stacjonujących tam samolotów. Nie myślcie sobie, że na tym koniec. Na lądzie znajdują się także punkty zaopatrzeniowe wroga, jego lotniska, stanowiska obrony przeciwlotniczej, a także ambasady sprzymierzonych z USA państw. W przypadku zaostrzenia sytuacji należy niezwłocznie ewakuować z nich dyplomatów. Można także prowadzić artyleryjski ostrzał stanowisk położonych w głębi lądu (szkoda tylko, że w grze nie ma pancerników klasy Iowa z ich działami kal. 406 mm. Jak wiadomo, odeszły one na emeryturę po wojnie w Zatoce).

Edytor pozwala na wykreowanie scenariusza o dowolnym stopniu złożoności, pozostawiając do dyspozycji gracza wszystkie dostępne w grze jednostki. Jako teren zmagań możemy wybrać sobie dowolny rejon na kuli ziemskiej (polecam Zatokę Pucką :)). Narzędzie to powinno zadowolić każdego, kto chciałby stworzyć swoje małe, własne political fiction.



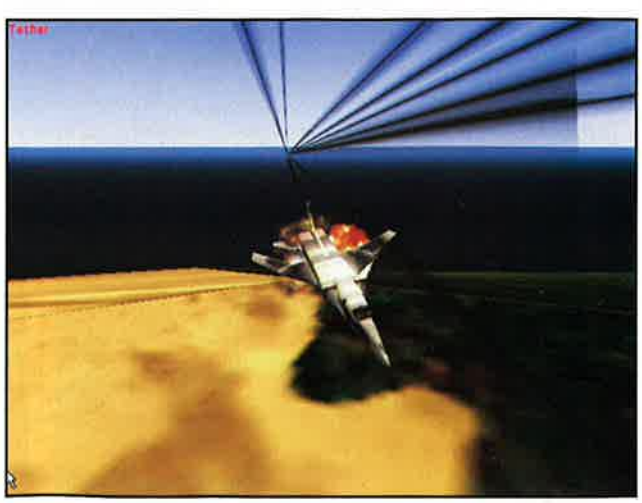
Aby ułatwić rozgrywkę wszystkim strategom, którzy nie bardzo orientują się w narzędziach, jakimi przyjdzie im prowadzić bój, do gry dołączono bazę danych. Zawiera ona charakterystyki, zdjęcia i modele trójwymiarowe wszystkich występujących w grze jednostek. A tych ostatnich jest naprawdę zatrzęsienie. Niestety, jako PPP (prawdziwy polski patriota - pozdrowienia dla Mac Abry) muszę z przykrością stwierdzić, że pomimo uwzględnienia we FC flot siedemnastu państw, zabrakło Polskiej Marynarki Wojennej (a jest taki np. Pakistan).

Widok na pole bitwy jest imponujący. Główną jego część stanowi kolorowa mapa z wyświetlanymi symbolami NTDS, a u dołu znajduje się dodatkowo okienko, w którym obserwujemy poczynania aktualnie zaznaczonej jednostki (w pełnym trójwymiarze). Okno to możemy powiększyć do rozmiarów całego ekranu. Modele wszelkich obiektów są ładne, aczkolwiek nie szokują pod względem wykonania. FC wykorzystuje wprawdzie akceleratory grafiki, lecz nie wyciska z nich wszystkiego. Widok 3D jest właściwie dodatkiem, tyle że mocno umilającym zabawę. W porównaniu do Haropoona główny ekran sytuacji strategicznej jest o wiele bardziej kolorowy i urozmaicony graficznie. Dla wielu zwolenników oszczędnego stylu w strategii może stanowić to minus. Z punktu widzenia przeciętnego gracza wygląda to jednak na słuszne rozwiązanie. Nie musimy przynajmniej uaktywniać dodatkowych znaczników wskazujących na wysokość i głębokość. Wszystko widać po odcieniu kolorów.

Na pierwszy rzut oka Fleet Command jest niezwykle efektowny. Wystarczy spojrzeć, jak tnąca przestrzeń powietrzną formacja rozsypuje się, kiedy wydamy jej rozkaz do ataku, aby od razu zakochać się w tej grze. Wszystko wygląda pięknie, uszkodzone okręty majestatycznie toną (uniesiona kilkanaście metrów ponad lustro wody rufa Nimitza - to trzeba zobaczyć!!!), fale muskają burty... Oczy cieszą takie detale, jak pracujące na lotniskowcu windy, radary czy kołujące do startu samoloty (widać nawet, jak zmieniają geometrię skrzydeł). Nie obyło się jednak bez pewnych wpadek, które przy dłuższym graniu na pewno nie umkną uwagi dociekliwego gracza. Na samolotach nie widać podwieszeń, a piloci najwyraźniej nie zostali poinformowani o tym, że przed lądowaniem należy wyciągnąć podwozie (ciekawe czy są tacy twardzi, czy tylko narwani?). Duże wątpliwości budzi też efekt trafienia okrętu przez Harpoona czy inną porównywalną rakietę. Czy twórcy FC kiedykolwiek widzieli, jak wygląda trafienie Harpoonem? Chyba nie, a powinni obejrzeć przynajmniej kilka filmów na ten temat. Otóż kiedy taka rakieta już grzmotnie o jakąś pływającą kupę metalu, to powstaje potężna fala uderzeniowa rozchodząca się po wodzie oraz wielki pióropusz gęstego dymu. W grze trafienie Harpoonem niewiele różni się od trafienia Sidewinderem. Mało tego, krew zalewa, kiedy widzi się trafiony Harpoonem kuter torpedowy, który powoli tonie lekko kołysząc się na falach. Toż to czysty nonsens, normalnie zostałby on rozwalony w drobny mak i za bardzo nie byłoby czego zbierać!

Zbliżamy się powoli do nieuchronnego stwierdzenia, które nasunie się z pewnością każdemu, kto wie choć trochę o prawdziwej wojnie morskiej. Otóż Fleet Command jest niesamowicie wciągający i efekciarski, lecz tak naprawdę cieniutki od strony merytorycznej. Wielu recenzentów z innych pism rozwodziło się, jaka to ta gra nie jest rozbudowana, realistyczna i skomplikowana. Z takim właśnie nastawieniem zasiadłem do grania i spotkał mnie ogromny zawód. Obsługa programu jest niezmiernie prosta, a z większością opcji poradzi sobie nawet największy laik. Taki stan rzeczy powinien dziwić szczególnie, gdyż gra jest sygnowana logiem Jane's. Pamiętajmy, że instytucja ta jest niekwestionowanym autorytetem w dziedzinie współczesnego pola walki oraz stosowanego na nim uzbrojenia. Wszystkie poprzednie symulatory spod znaku Jane's budziły uznanie pod względem realizmu i odzwierciedlenia rzeczywistości. Niestety, Fleet Command znacząco odbiega od tej reguły. Jakież było moje zdziwienie, gdy zobaczyłem, że F-14 mają zamiast Phoenixów podwieszone Harpoony! Toż to strach i zgrzytanie zębów! Każdy bawiący się samolocikami przedszkolak wie, że Tomcat jako myśliwiec pokładowy jest zupełnie nieprzystosowany do przenoszenia tego typu uzbrojenia. (Wprawdzie U.S Navy przebąkiwała ostatnimi czasy o wprowadzeniu do służby nowego typu F-14, zdolnego do przenoszenia uzbrojenia klasy powietrze-ziemia, ale w takim razie w grze powinno być chociaż rozgraniczenie na eskadry przechwytujące i bombowe. Zresztą faktem pozostaje brak najbardziej charakterystycznej broni Tomcata, jaką jest Phoenix).

Zostawmy jednak sprawę Phoenixów, gdyż jest ona niczym wobec kolejnych wpadek. W grze, w której dowodzimy całymi operacjami lotniczymi, wcale nie uwzględniono tak ważnego ich elementu, jakim jest bez wątpienia tankowanie w powietrzu! Znacząco wpływa to na zmniejszenie zasięgu samolotów, a co za tym idzie, drastycznie kaleczy rozgrywkę (toczy się ona na o wiele mniejszym obszarze, praktycznie uniemożliwiając np. rajdy bombowe na tyły wroga czy też sensowne patrolowanie). Powietrzne tankowanie ma szczególne znaczenie w operacjach morskich (wynika to z



Ocena: 8

Plusy:
- Intro
- Klimat
- Spora możliwość manewru
- Następca Harpoona?

Minusy:
- rozmaite buraki irytujące tych bardziej wtajemniczonych w realia graczy
- realizm nie jest jej najmocniejszą stroną...

niewspółmiernej liczby samolotów, jaka może na raz startować i lądować na lotniskowcu), więc jego brak w grze takiej jak FC jest niedopuszczalny. Nawet czas, jaki upływa od wydania rozkazu startu do momentu wystrzelenia samolotu z lotniskowca, jest absurdalny poprzez brak elastyczności (wynosi on od 30 minut dla dowolnego samolotu, do pięciu minut dla samolotu pozostającego w stanie alarmu. Rzecz w tym, że na raz może w ten sposób oczekiwać na start do czterech maszyn, bo tylko tyle jest miejsca na pokładzie). Wiadomo, że w sytuacji krytycznej, kiedy w powietrzu znajdują się jedynie patrole, a właśnie nadlatują wraże bombowce naddźwiękowe wyposażone w rakiety manewrujące, to załoga lotniskowca uwija się w ekspresowym tempie i wystrzeliwuje samoloty o wiele szybciej. Nie da się też, tak jak to miało miejsce w Harpoonie, z góry zaplanować misji dla jakiejś grupy samolotów. Wszystkie rozkazy trzeba przez to wydawać w czasie lotu, co powoduje zamieszanie na polu walki i wymaga nie lada zręczności.

Wspomniane już wcześniej rakiety manewrujące są jednym z największych zagrożeń dla okrętu na współczesnym polu walki. Niestety, nie dano graczowi możliwości skutecznej przed nimi obrony (podobnie zresztą jak przed okrętami podwodnymi). Dzieje się tak, gdyż gra nie zawiera możliwości szczegółowego ustalania formacji, w jakiej płyną okręty, czy chociażby najprostszego wyznaczania osi zagrożenia. O wskazywaniu stałych stref patrolowych dla fregat i śmigłowców ZOP nawet nie wspomnę. Zgroza!

Braków i niedociągnięć jest naprawdę wiele, ale wierzcie mi, że tylko nieliczne z nich zdenerwują gracza mającego pobieżne pojęcie o współczesnej wojnie morskiej. Ale zdarzają się i takie. Kiedy na przykład wydałem pilotowi lecącego nisko F/A-18 rozkaz ostrzelania uszkodzonego kutra rakietowego z działka, to - o dziwo - nie mógł trafić! Celu dosięgała średnio co piąta, ósma seria (sic!). Trafienia nie robiły na celu większego wrażenia. Zgadzam się z faktem, iż kuter rakietowy to niewielki cel dla lecącego szybko samolotu, ale sytuacja powtórzyła się, gdy wznowiłem eksperyment - tym razem z uszkodzonym lotniskowcem w roli głównej! Takich kwiatków jest jeszcze sporo. Pilot, któremu kończy się paliwo, zaczyna dla przykładu najspokojniej w świecie wracać do bazy, miast spytać najpierw przełożonego o pozwolenie.

Najbardziej jednak nie rozumiem, dlaczego zupełnie pominięto tak ważny dział uzbrojenia, jak bomby. Tak, tak. To te wrzecionowate baryłki, które bez przerwy tonami wyjeżdżają na pokłady lotniskowców, aby w chwilę potem opuścić je na belkach podwieszeń razem ze startującymi bombowcami. Bomb we Fleet Command nie ma. Koniec i kropka. Amen. Zamiast bomb autorzy gry serwują nam Mavericki w absurdalnych ilościach. Mamy także Hellfire ASM, które w rzeczywistości pełnią rolę marginalną, a w grze są jednym z podstawowych typów uzbrojenia co drugiego śmigłowca. Odpalenie tych rakiet wymaga od śmigłowca zbliżenia się do celu na taką odległość, przy której może bez problemu zostać zestrzelony przez byle jaki okręt. Twórcy FC wynaleźli też najwidoczniej zupełnie nowy, ultranowoczesny sposób na magazynowanie na lotniskowcach uzbrojenia lotniczego. Otóż mieści się go w ładowniach nieskończona ilość (dziwne, że nie zainteresował się tym jeszcze Pentagon:). Możemy w kółko wysyłać do akcji obładowane samoloty bez obawy, że kiedyś zabraknie nam np. rakiet. Jak już się zapewne domyślacie, logistyka także została w opisywanym programie pominięta. Nie możemy nawet uzbroić samolotu przed startem. Musimy się zdać na ustawienia komputera (Harpoony i F-14:).

Fleet Command, mimo iż posiada oprawę na miarę dwudziestego pierwszego wieku i wspaniały klimat, stanowi raczej krok wstecz w dziedzinie morskich strategii. Wszystkie wady, które z taką namiętnością wytykałem w tej recenzji, będą wprawdzie dla znawcy wkurzające, ale wcale nie dyskwalifikują gry (dla miłośników strzelanek czy RTS). Nadal jest ona wciągająca i dynamiczna. Sytuacja zmienia się z minuty na minutę, ciągle coś się dzieje, co chwila do uszu gracza dochodzą dramatyczne komunikaty załóg. Przeciwnik jest wymagający i naprawdę potrafi dać nieźle w kość. Dlatego najnowszy produkt spod znaku Jane's przeznaczony jest raczej dla szybkich rewolwerowców. Prawdziwi znawcy nie mają tutaj czego szukać i pewnie po obejrzeniu intra (ale na pewno kilkukrotnym) powrócą do staruszków Harpoonów. Nie napisałem jeszcze o najważniejszej wadzie FC. Pożera on mianowicie zbyt wiele czasu. Ponieważ akcja toczy się w czasie rzeczywistym, to średni scenariusz czy kampania trwa kilka do kilkudziesięciu godzin. W porównaniu z rozegraniem całego konfliktu w FC nawet noce zarwane przy Railroad Tycoonie i Civilization wydają się króciutką chwilą zapomnienia. Jeżeli jednak od gry wojennej oczekujesz przede wszystkim mocnych wrażeń i dobrej rozrywki, a tajniki taktyki i uzbrojenia znasz głównie z hollywoodzkich filmów akcji, to Fleet Command z pewnością przypadnie Ci do gustu.

INFO CD-ACTION

Producent: Jane's / Electronic Arts
Dystrybutor: IPS tel.(022) 642766
Internet: http://www.janesfc.com
Wymagania: P200, 32 MB RAM, Direct X 6.0, CDROM x4
Akcelerator: Tak

ŁATWOŚĆ PRZY ODBIORZE!

SALON WYSYŁKOWY SOFTLAND

KOSZT WYSYŁKI POKRYJEMY ZA CIEBIE
NAJNOWSZE TYTUŁY!

HITY SPRZEDAŻY MIESIĄCA!

koszulki za friko!

cena: 99,00

EXTERMINACJA

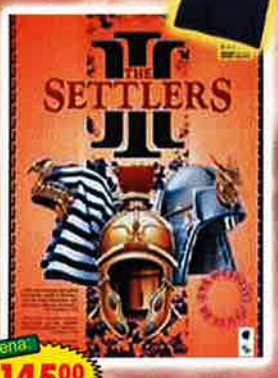
cena: 99,00

COMMAND & CONOUER - TIBERIAN SUN

cena: 95,00

DUNGEON KEEPER 2 PL

koszulki za friko!



cena: 145,00

THE SETTLERS III

PRZY ZAKUPIE 2 PRODUKTÓW 10% ZNIŻKI

SUPER! cena: 49,00

INCOMING

cena: 150,00

EXPENDABLE

cena: 79,00

SPEEDWAY 99

cena: 159,00

WARZONE 2100

cena: TEL.

STAR WARS - THE PHANTOM MENACE

cena: TEL.

STAR WARS - RACER

cena: 159,00

REQUIEM

cena: 154,00

BREAKNECK

SUPER! cena: 89,00

SAVAGE ARENA

cena: 69,00

AIRLINE TYCOON

SUPER! cena: 79,00

BRYDŻ 99

cena: TEL.

KINGPIN

cena: 149,00

RETURN TO KRONDOR

cena: 149,00

MIGHT & MAGIC VII

cena: 75,00

DESCENT

cena: 159,00

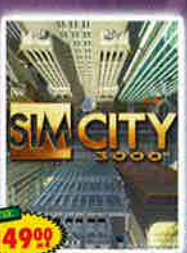
HIDEN & DANGEROUS

cena: 155,00

CHAMPIONSHIP MANAER 3

cena: 155,00

AMERZONE

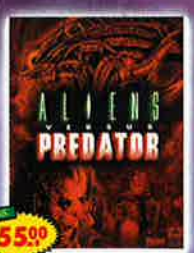


cena: 149,00

SIM CITY 3000

SUPER! cena: 95,00

MORTYR



cena: 155,00

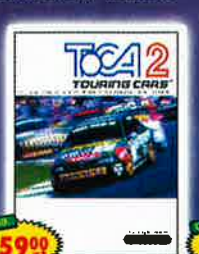
ALIENS vs PREDATOR

cena: 39,00

CORSAIRS

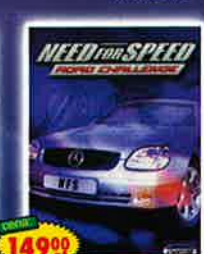
cena: 155,00

BALDUR'S GATE



cena: 159,00

TOCA 2



cena: 149,00

NEED FOR SPEED 4

W naszej ofercie znajdziesz każdy produkt sprzedawany na polskim rynku.
W tym miesiącu najniższe ceny na poniższe tytuły:

Ace Ventura - 63 zł	Mad Trax - 65 zł
Anno 1602 - 139 zł	NBA 99 - 149 zł
Army MAn II - 159 zł	NHL 99 - 139 zł
Black Dahlia - 95 zł	Phantasmagoria - 65 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 - 155 zł	Rainbow Six - 99 zł
Croc - 55 zł	Rally Championship - 75 zł
Gruntz - 45 zł	REDLINE - 149 zł
GTA Limited Edition - 129 zł	Pro Pilot - 69 zł
HEROES OF MIGHTAND AND MAGIC III - 139zł	Saga - 65 zł
Hopkins - 63 zł	Setlers III (Misje) - 45 zł
Jack Orlando - 45 zł	Shogo 65 zł
Jazz Jackrabbitz - 45 zł	Starcraft - 149 zł
Knight and Merchands - 45 zł	Szachy - 59 zł
Lew Leon - 49 zł	Świrus - 49 zł
Lomax - 43 zł	Tomb Rider III - 129 zł

TEL. 062 737 27 39

63-403 OSTRÓW WIELKOPOLSKI 5
SKRYTKA POCZTOWA 11

WYSYŁKA TEGO SAMEGO DNIA!

POLSKIE NOWOŚCI: BRYDŻ 99 • MORTYR • SPEEDWAY 99

Shadow Man

Człowiek i jego Cień

Wśród dość ostatnio popularnych gier TPP trafiają się i takie, które są przeniesieniem na ekran kompa przygód jakiegoś bohatera komiksowego (choćby słynny Turok). Obecnie trafił mi się podobny typ gry, choć opracowanie w nim jest nieco inne (grę robiła ta sama firma - Acclaim). Widać w niej silne związki z Nintendo 64, ale w sumie rzecz jest dobra. Bohaterem jest związany pochodzeniem z grupą Valiant Heroes niejaki Michael LeRoi, morderca do wynajęcia. Od razu wypada zastrzec, że gra nie jest przeznaczona dla przedszkolaków, i to wcale nie z powodu wulgaryzmów językowych - tych jest zgoła niewiele. Całość jednak swoją tematyką przywodzi na myśl wątki Apokalipsy, a nie jest to lektura na dobranoc (choć znam takich, co na myśl o Armageddonie oblizują się łapczywie i wcale nie są sadystami, przeciwnie, to święci, poczciwi ludzie). Wróćmy jednak do gry.

SIMKIN

Otwierające ją intro jest nieco zagadkowe, choć (co prawda znacznie później) uzyskamy jego objaśnienie. Mamy Londyn, koniec wieku dziewiętnastego, noc, mgłę... i oczywiście Kubę Rozpruwacza, bez którego taka sceneria nie byłaby pełna. Ścigany przez stróżów prawa morderca ucieka do swej kryjówki, gdzie odwiedza go demon, namawiający do samobójstwa i obiecujący w zamian życie wieczne i walkę w imię sprawy większej niż oczyszczenie Londynu z ulicznych prostytutek. Nie jest to do końca takie głupie, jak mogłoby się zdawać, bo morderstwa przypisywane tajemniczemu człekowi, którego prasa ochrzciła mianem Kuby Rozpruwacza, ustały nagle, a morderca przepadł jak kamień w wodę i nigdy się nie dowiedziano, kim był w istocie.

Zaraz potem akcja przenosi się do Nowego Orleanu - jednego z niewielu miast w Stanach, mających historię starszą niż same Stany, gdzie kapłanka voodoo, niejaka Nettie, wprawia w pierś najemnego zabójcy (onegoż M.LeR.) artefakt pozwalający mu na wkraczanie do królestwa martwych. Bohater stanie się tam Człowiekiem Cienia, Shadowmanem, nieśmiertelnym wojownikiem, który ma wziąć udział w walce ze Złem rozciągającym się od Piekła do Bourbon Street i dalej. Nettie ma wizję zbliżającego się końca świata i widzi w Michaelu idealny antyśrodek (chcesz mieć dzieci jak brylanty, stosuj polskie środki anty). Gra pełna jest koncepcji i wizji rodem z obrazów Boscha czy Breughla, kwalifikujących ją do kategorii ZNDDS (Zdecydowanie Nie Dla Dziatwy Szkolnej).

I - jak mówiłem - nie mam tu wcale na myśli słownictwa czy scen uznanych za godzące w Wartości. Sęk w tym, że poza jej warstwą czysto przygodową, twórcy zawarli w niej sporo ciekawych przemyśleń na temat odwiecznego sporu życia ze śmiercią, grzechu i pokuty, a wszystko to zostało podane w całkiem zjadliwym sosie przyprawionym elementami voodoo. Bohater często przekracza granicę pomiędzy światem Żywych (Liveside) i Umarłych (Deadside), gdzie ma do rozwiązania zagadki, od których zależy przyszłość świata. W Deadside przyjdzie mu walczyć z okropnymi stworami Podziemi. Nettie wyposaża bohatera w przedmioty dające mu dostęp do rozmaitych rejonów Deadside, gdzie przeciwnikiem Michaela jest bliżej nieokreślone Jestestwo, zwące same siebie Legion ("a imię jego - Legion"; kojarzycie?). Legion usiłuje przez świat Umarłych (i za pośrednictwem stworów potępionych) wedrzeć się do świata Żywych, wiadomo po co. Ciekawe, że władcy Deadside, którzy należą do bóstw i potęg ze świata voodoo, popierają działania Michaela. Legion widać jest tak okropny, że nawet oni go nie trawią.

Wszystko to jest jakby drugim dnem gry. Amatorzy zabaw typu TPP na pewno się nie zawiodą - będą mieli do woli (a czasem nawet i nadto) biegania, skakania, wspinania się na skalne półki, pływania w stawach i jeziorkach, przelażenia nad rozpadlinami po linach i zawalających się mostach - czyli dość wszystkiego, co drogie ich sercu. Legion jest wcieleniem Zła i pokonanie go daje należytą satysfakcję, tym większą, że gra nie należy do prostych niczym dyszel, więc po jej ukończeniu można sobie pogratulować bystrości. Gra zmusza bowiem LeRoia do

badania świata realnego i Deadside, każąc mu zaglądać do getta, teksaskiego więzienia, londyńskich podziemi i azylu dla obłąkanych; jakby lordowie Deadside chcieli zbadać wszelkie podłości i zbrodnie, do jakich zdolny jest człowiek. Zaczynamy na podmokłym bayou w Luizjanie, gdzie w zasadzie bohaterowi nic nie grozi - co można wykorzystać jako krótkie szkolenie w skokach, unikach, zwisach i biegach. Po krótkim biegu z przeszkodami Le Roi trafia do opuszczonego Kościoła, gdzie umówiła się z nim Nettie, która, wyjaśniwszy mu zadanie, wyposaża go w "akta sprawy" i daje mu skuteczny w Deadside pistolet (którego zaletą jest to, że ma niewyczerpalny zapas amunicji). Aby dotrzeć do Deadside, trzeba dać się zabić... na przykład zuchwale i beztrosko ostrzeliwując sforę pitbullów. I wtedy LeRoi trafia do Deadside. Otwiera się przed nim osobliwa Brama z gigantycznych kości i...

nieco Moc, jaką wredny Imperator chciał zniszczyć Luke'a Skywalkera. Inne bronie Shadowmana to: Violator, Flambeau, Calabash i jeszcze parę. Co ciekawe, obaj (LeRoi i Shadowman) mogą nieść innego gnata w lewej, i innego w prawej ręce, i używać ich niezależnie od siebie. Bywa, że używa się Shadowgun przeciwko stworom naziemnym, a Flambeau (ustawione na samonamierzanie) rzyga płomieniami w drapieżniki latające. (Nazwa tej broni to mocno okaleczone francuskie "piękny płomień").

Ponieważ broń bohatera wyposażono w funkcję automatycznego celowania, w zasadzie walka ogranicza się do naciskania odpowiedniego guzika i robienia uników - co Shadowman czyni nader wdzięcznie. Rozwiązuje to problemy znane graczom z takich gier jak Tomb Raider - nie pozwala jednak na swobodę ruchu, taką, jaka miał sympatyk Heretica 2. Interface jest pomyślany całkiem przyjemnie - zwykle gry inspirowane konsolami

sny śnić można w objęciach tłustego węża snu śmierci?"), ale podano je głosami zaskakująco wyraźnymi i poprawnymi - w rzeczy samej Nettie mówi ciężkim akcentem kreolskim, a Strażnik Deadside (nie wiedzieć czemu) przemawia jak skamieniały Irlandczyk (a jest to akcent, na tle którego nawet tykanie zegara brzmi bardzo wybuchowo). Za to muzyka - palce lizać. Słowem jej nie opiszę, trzeba ją wchłonąć uszami...

W sumie otrzymaliśmy bardzo ciekawie zrealizowaną

Gra w zasadzie jest jakby mniej zawiła, niż inne tego typu - przed bohaterem nie ma aż tylu zawiłych dróg, podąża się w zasadzie od punktu do punktu. Przed graczem otwierają się coraz to nowe, ciekawe miejsca, w których trzeba szukać rozmaitych przedmiotów. Intryga staje się coraz bardziej zawiklana, rozwiązanie kolejnej zagadki otwiera drogę do dalszych spekulacji. Zestaw przedmiotów, jakie bohater dźwiga ze sobą, nie jest zbyt skomplikowany i intuicyjnie wiadomo, czego i gdzie można użyć. Podczas gry znajdujemy się też rozmaite wzmacniacze (power-upy), które dodają Michaelowi i Shadowmanowi krzepy i zdolności do używania rozmaitych broni.

Umyślnie rozdzieliłem te dwie postacie - choć to w zasadzie jeden i ten sam osobnik - bo każdy operuje w innym świecie i ma nieco inne możliwości. LeRoi na przykład nie jest tak skoczny jak Shadowman, jest znacznie bardziej wrażliwy na płomienie i upadki z wysokości. Shadowman ma lepsze osiągi fizyczne - ale nie jest nieśmiertelny (choć nie można go na przykład utopić w Purpurowych Sadzawkach w Deadside). Obaj dysponują rozmaitym orężem - i sporo czasu kosztuje znalezienie odpowiedniego gnata. LeRoi używa Magnum Desert Eagle, który jest prawdziwym narzędziem śmierci. Shadowman ma arsenał nadprzyrodzony - co, jak już wspomniałem, przejawia się (na przykład) w nieograniczonym zapasie amunicji. Pistolet, z którym zaczyna przygodę, strzela miniaturowymi błyskawicami, przypominającymi

bywają dla amatorów ciężkim orzechem do zgryzienia po ich adaptacji na PC. W tym przypadku jest zupełnie inaczej.

Scenariuszowi gry dodano fantastycznie ukształtowane i bogate otoczenie - bagna Luizjany na przykład przeplatają się z Piekłem - otrzymane w rezultacie Deadside może sprawić, że i King Kong zachłyśnie się ze strachu. Realny świat również został oddany niezwykle starannie i szczegółowo, a napawanie się wszystkim umożliwia doskonały engine gry (chyba oryginalny), niezwykle szybko renderujący fragmenty otoczenia. Nawet błyskawice miotane przez broń bohatera są błyskawicami - a nie jakąś ich drętwą atrapą. Bardzo też przekonująco płoną pochodnie, drży roztrącana krokami bohatera woda i kłębią się chmury. Wszystko to dzieje się u mnie na sprzęcie, który obecnie nie należy do najbardziej zaawansowanych (Pentium 233, Voodoo II, karta grafiki z 4Mb pamięci), więc twórcom należą się słowa uznania za liczenie się z rynkiem, na którym nie każdy jeszcze ma Pentium II 450 i Voodoo III. Okazuje się, że przy odrobinie wysiłku można jeszcze zrobić grę, która sprawuje się całkiem dobrze na czymś, co obecnie większość personelu sklepów ze sprzętem określa uroczym mianem "rzęcha".

Osobną sprawą są głosy i dźwięki, a także muzyczka w grze. Co prawda można by mieć pretensje do, powiedzmy sobie, beznadziejnych literacko tekstów ("Któż mógłby spać? Jakież

przygodówkę, zaadresowaną do nieco bardziej dojrzałego gracza. Myślę, że nawet łatwość eliminowania wrogich stworów - choć łatwo jest tylko na początku, później robi się coraz bardziej pochylo - została zastosowana z rozmysłem, by gracz mógł się skupić na smaczkach gry, a tych jest sporo. Gra satysfakcjonuje estetycznie i jest nieźle przemyślana logicznie, a jak już powiedziałem, filozofia skryta za parawanem przygód i wędrówek bohatera nie jest tak banalna, jakby się mogło wydawać. Acclaim, po którego Turoku długo odczuwałem pewien... użyjmy tu eufemizmu "dyskomfort psychiczny", zaskoczył mnie wyjątkowo przyjemnie. ■

INFO CD-ACTION

Producent:	Acclaim Entertainment
Dystrybutor:	CD PROJEKT (022) 8257151
Internet:	http://www.acclaim.net
Wymagania:	Pentium 166, Akcelerator 3D, Windows 98 lub 95
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 10/99

Ocena: 8

Plusy:
- doskonała grafika
- zwalająca z nóg muzyka
- prosty interfejs sterujący
- tu nie tylko chodzi o rozwalanie wroga
- klimat
- stosunkowo niewysokie wymagania sprzętowe

Minusy:
- zadęcie (nie każdy ma ochotę od razu zbawiać świat)
- nieco grafomańskie teksty
- gra raczej tylko dla tych starszych graczy (o ile jest to wada)
- gra bazująca na kulcie Voodoo powinna chodzić tylko na dopalkach Voodoo (żartowałem!)

Sinistar Unleashed

Po prostu Gwiezdne Wrota

Jakiś czas temu na łamach naszego czasopisma ukazał się z pewnością wyciskający łezkę w oku u większości starszej daty graczy opis gry Asteroids 3D. Produkt - jak zresztą po nazwie można było się spodziewać - okazał się w pełni trójwymiarową gierką, z akcelerowanymi przestrzeniami, odpowiednimi rozmazującymi pikselowatą przestrzeń kosmiczną efektami, która nawiązywała tematyką, nazwą oraz otoczeniem do starej jak świat atarowskiej (i nie tylko) gry Asteroids.

Po prawej:
W galaktyce Sinistar za każdym zakrętem czai się masa asteroidów

JASPIN

Moje myśli tak bardzo w przeszłość mi zwiały ze względu na fakt, iż całkiem niedawno ktoś cichaczem podrzucił mi na biurko pudełeczko z napisem Sinistar Unleashed, który z całkowitą pewnością z niczym by mi się nie skojarzył, jednak szybkie przekupienie redakcyjnej "starszyzny" (piwem, orzeszkami i gumowymi kurczakami) w celach zasięgnięcia szczegółowych informacji dało olśniewające rezultaty. Mianowicie, podobnie jak w przypadku atarowskich "asteroidów" i ich trójwymiarowego remake'u, Sinistar Unleashed ściśle wiąże się z - również na atarynkę - gierką pod wiele mówiącym tytułem Sinistar z 1983. Gra nie stała się hitem lata, jesieni czy wiosny i nie zdobyła popularności na tyle, aby pamiętali o niej ośmiobitowi gracze (wszak wszyscy szanujący się wiedzą, czym jest Pac-man, Asteroids czy Manic Minner) jednak ktoś tam wpadł na pomysł, aby przypomnieć co poniektórym "archeologicznej" wartości tytuł, dostosować do wymagań dzisiejszego rynku i dzisiejszego hardware'u przeciętnych graczy czy wreszcie spróbować pokazać cosik nowego w gatunku symulatorów kosmicznych.

Z tym ostatnim zadaniem Sinistar Unleashed radzi sobie raczej średnio i doskonale wpasowuje się w określenie mieszanki gatunkowej ze znaczną przewagą symulatora kosmicznego. Pierwsze uruchomienie z miejsca uderzyło mnie silnym skojarzeniem z miodnym ongiś I-War, rozbudowanym symulatorkiem rozgrywającym się w gwiazdach, jak dla mnie do tej pory jednym z najlepszych w swoim gatunku. Uprzedzam jednak, iż oprócz licznie rozsianych gwiazd na ekranie oraz konieczności użycia joya przy giercowaniu w SU, ciężko byłoby znaleźć jakieś większe koneksje z I- War. Kończąc temat porównań, nie mogę nie wspomnieć o Descent czy też Forsaken, dwie gierki chyba najbardziej oddające obraz tego, czego można oczekiwać po Sinistar Unleashed.

W oryginale z 1983 roku Sinistar było atarowską symulacją kosmiczną (czyli na ekranie podziwiało się głównie kreseczki), w której jedynym zadaniem było strzelanie do wszystkiego, co się rusza i fruwa. "Dzisiejszy" Sinistar Unleashed nie odbiega zbyt daleko od powyższego scenariusza: najważniejszym zadaniem zwinnego kosmicznego pojazdu, którym gracz śmiga sobie po przestworzach, jest ostre i szybkie likwidowanie obcych kreatur, które jak zwykle Ziemię upatrzyły sobie jako jeden z ważniejszych celów inwazji. "Aliensi" bynajmniej z Marsa czy Jowisza nie są, lecz z całkiem odległej innej galaktyki, więc aby skrócić sobie nieco wojenną ścieżkę i jeszcze w tym samym "ziemskim" stuleciu dolecieć w pobliże atakowanej Ziemi, wybudowali sobie sprytny portal, coś na kształt konstrukcji, którą mieliśmy okazję podziwiać w "Gwiezdnych Wrotach". Gracz, czyli odważny pilot, tuż przed zniszczeniem gwiezdnego portala, przez nieszczęśliwy wypadek wpadł w jego ssące moce i został przeniesiony prosto do wrogiej galaktyki Sinistar. Aby powrócić do niebieskiego domu, musi przedrzeć się w samo centrum dowodzenia galaktyki, by tam

skorzystania z dóbr kolejnych bram kosmicznych prowadzących w pobliże Ziemi, a przynajmniej do jej układu słonecznego.

Scenariusz niestety ze zróżnicowaniem i ciekawym pomysłem ma niewiele wspólnego, aczkolwiek myślę, że wystarczy on dla wczucia się w ciekawą kosmiczną rozgrywkę międzygwiezdną. Misje gry na szczęście charakteryzują się wystarczającą różnorodnością i choć najczęstszym ruchem palców będzie miarowe przyciskanie fire na joysticku, to jednak główne zadania zmieniają się z misji na misję. Wszystkie oczywiście prowadzą do jednego celu - czyli sprytnej, szybkiej ucieczki z wrogiego systemu gwiezdnego, jednak po drodze trzeba będzie zniszczyć parę tuzinów statków kosmicznych, wrogich wieżyczek plujących groźnymi dla ochronnego pola statku laserami oraz w wirze walki zbierać dobroczynne dla ogólnego "samopoczucia" pojazdu minerały czy siły napędowe w postaci rozwalonych laserem, rozpadłych na kawałeczki fruwających w przestrzeni asteroidów. Jak na "najzwyklejszą na świecie" strzelankę przystało grafika stoi na całkiem wysokim poziomie, ładnie akcelerowane wybuchy oraz opatrzona "mgławicami", tajemniczymi, widocznymi w mrokach planetami i świecącymi gwiazdami przestrzeń kosmiczna przyjemnie dla oka wtapia się w wir walki, stwarzając odpowiedni klimacik. Tempo zabawy podkreśla interesująca, rytmiczna, miła dla ucha muzyka przypominająca swym wykonaniem jakąś odmianę techno.

Sinistar Unleashed pomimo współczesnej daty powstania, porządnej oprawy graficznej oraz muzycznej nie zbyt mocno odróżnia się od swego oddalonego o kilkanaście lat pierwowzoru. Giera klasyczną strzelanką pozostała, ale zmieniła "opakowanie" oraz "oprawę" z szarego na nieslychanie atrakcyjne i kolorowe. Niczego nowego w gierce dojrzeć czy doświadczyć się nie da i chyba dlatego daleko jej do miana hitu roku, sezonu czy gatunku. Nie zmienia to faktu, że miłośnicy kosmicznej adrenaliny we krwi, malowniczych przestrzeni międzygalaktycznych, nieustannego machania joystikiem oraz strzelania we wszystko, co nie wygląda jak ogromna planeta, powinni z zabawy być dość zadowoleni. W końcu czasami można z przyjemnością, bez zbędnych oporów sięgnąć po gierkę, aby przypomnieć sobie, jak to było za dawnych czasów, gdy niemalże wszystkie gierki charakteryzowały się prostotą oraz bezwzględnie wymagały joysticku, bez którego wybicie co do nogi kilku obcych stawało się niezwykle trudnym zadaniem. Oby tylko na tym wszystkim wasz joystick zbyt mocno nie ucierpiał, wszak nowe modele królujące dzisiaj na rynku mogą nie być przyzwyczajone do tak "ostrego" traktowania, jakie było normalne kiedyś podczas gierczowania na "ośmiobitowych cudeńkach". ■

INFO CD-ACTION

Producent:	GameFX
Dystrybutor:	CODA S.M.G Polska (022) 826 33 11
Internet:	http://www.fnq.com
Wymagania:	Pentium 233, 32 MB RAM, Win95/98, akcelerator 3D
Akcelerator:	może być

Demo na CD 9/99

Ocena: 6

Plusy:
- przyzwoita grafika
- niezła muzyka
- całkiem porządna strzelanka
- multiplayer

Minusy:
- tylko strzelanka i nic po za tym
- gdzieniegdzie przebijająca się monotonność
- potężna, nudna klasyczność

Hard Trucks

Porykujące maszyny

Czego to jeszcze nie potrafią symulować nasze domowe komputerki. No - może jedynie partnera do dyskusji, który odbiegał by nieco poziomem od przygruntowych pogaduszek panów popijających tanie wina. Ale oprócz tego mamy chyba wszystko - samoloty, śmigłowce, statki, żaglówki, no i ostatnimi czasy również ciężarówki. Nie mam oczywiście na myśli jakiś potężnych samochodów na jeszcze potężniejszych kołach. Mowa bowiem o najzwyklejszych w świecie ciężarówkach - o tych, które przewożą w swoich ładowniach towary; o tych, które regularnie blokują wjazd do redakcji.

U dołu:
Ściganie się truckami może spowodować mrowienie pleców. Ale czy w tej grze?

BEERMAN

Któż z nas - będąc małym chłopcem (bo dziewczynki chyba nie?) - nie marzył o tym, żeby zostać kierowcą ciężarówki. Przemierzać ryczącą maszyną długie, zakręcone nitki autostrad, jeść okropne jedzenie w przydrożnych barach i nie widzieć rodziny całymi tygodniami? Eh... Ja chciałem być kierowcą ciężarówki - z czego, jak widać, nic nie wyszło - dlatego z miłą chęcią przyjąłem na mój 'warsztat' gierkę Hard Trucks rosyjskiego teamu Buka. Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się niczego nadzwyczajnego, ale po oglądnięciu intra zacząłem mieć nadzieję. W nim wszystko wyglądało szybko, dynamicznie - czysta adrenalina w postaci wielkich ciężarówek. Potem przyszło menu, a potem... Nie - rozczarowanie jeszcze nie, wcześniej były długie godziny grania i czekania - a może jeszcze coś się zmieni. Tak się jednak nie stało - pomimo nienajgorszego pomysłu, realizacji, którą od biedy można by znieść, okazało się, że Hard Trucks to gra po prostu nudna i nie wnosząca niczego nowego do tematu.

Jednak z jakiegoś powodu spędziłem przed nią naprawdę sporo czasu - nieprzyzwoicie dużo, jeśli byłaby to taka zwykła, kiepska gierka... Może jednak od początku - bo ja tu tak gadu gadu, a czytelnik stygnie ;). Tak więc po odpaleniu gierki i oglądnięciu rzeczonego - całkiem przyjemnego - intra przechodzimy do menu. Tutaj też wrażenia jak najlepsze: wszystko ładne, kolorowe i dość rozbudowane. Przeraża na pierwszy rzut oka klawiszologia, ale, jak okazuje się w czasie samej gry, wcale nie jest ona taka straszna.

Oprócz definiowania klawiszy możemy sobie jeszcze ustalić, czy gra ma chodzić w okienku, na pełnym ekranie, czy też z pomocą akceleratora. Oczywiście zalecana jest ta ostatnia opcja, ale muszę powiedzieć, że tryb programowy nie wygląda wcale najgorzej. Po tym wszystkim przychodzi nam już tylko zacząć grę. Do wyboru mamy tryb 'arcade' i 'simulation' (między którymi nie zauważyłem większej różnicy) oraz ilość przeciwników, z którymi będziemy się ścigać. Można wprawdzie wybrać sobie szybki wyścig, aby np. obadać trasy, ale w sumie nie ma to większego sensu - tzn. nie różni się praktycznie niczym od pełnej rozgrywki.

A ta zaczyna się zawsze w jednym miejscu - w bazie ciężarówek. Jak na bazę przystało, tutaj będziemy zaopatrywać się we wszelkie precjoza niezbędne do grania. Początkowo jesteśmy posiadaczami dość kiepskiej maszyny firmy Zil (to ukłon programistów w stronę rodzimych producentów), ale w miarę przypływu gotówki możemy zakupywać coraz lepsze, a co za tym idzie szybsze, mocniejsze i bardziej pakowne maszyny. Możemy również rozbudować ciężarówkę, którą aktualnie jeździmy - wsadzić do niej mocniejszy silnik, lepsze zawieszenie, system nawigacji itp. Ogólnie wybór nie jest może zbyt duży, ale przynajmniej wszystko, co możemy kupić, ma swoje zastosowanie (chociaż po co komuś, kto ma 190cm wzrostu, regulowany fotel kierowcy?).

Zastosowaniem tym jest oczywiście przewóz towarów. W każdej z baz mamy kilka ich rodzajów i tylko od nas zależy, co zabierzemy ze sobą w trasę. Każdy z towarów, oprócz ceny i kubatury (ilości miejsca, jakie zajmuje jednostka towaru), ma również wielce istotny parametr, jakim jest wytrzymałość na wstrząsy. Ogólnie rzecz biorąc zasada jest taka, że im towar mniej wytrzymały, tym więcej można na nim zarobić. To wymaga jednak niejakiej praktyki, bowiem kierowcy w tej grze - tak jak w prawdziwym życiu - nie należą do najuprzejmiejszych, a drogi, po których przyjdzie nam się poruszać, wyglądają jak polskie autostrady w czasie ciągle trwającego - za aktualnych rządów - remontu, który nie rusza się do przodu. Krótko mówiąc, czasem nie jest łatwo dowieźć zawartość ciężarówki w stanie nienaruszonym - i wyobraźcie sobie, że tak jest naprawdę.

Po tych wszystkich skomplikowanych operacjach przychodzi czas, na ruszenie siedzenia i udanie się do kolejnej z baz. Z tego co zauważyłem - opuszczając bazę, mamy zawsze do wyboru pięć miejsc przeznaczenia. Dwa z nich to tory, na których można poćwiczyć swoje umiejętności. Trzy pozostałe to trasy prowadzące do innych baz (które notabene w ogóle się między sobą nie różnią), czyli nasze pole do popisu. Zasada na nich jest jedna - kto pierwszy ten lepszy. Dlatego nawet w trybie symulacji nie używa się czegoś takiego jak hamulec. Przeciwnie - gaz do dechy i uwaga na kominy. Ee... No dobra - kominów nie ma, ale na naszą ciężarówkę czyha i tak wiele niebezpieczeństw. Może biedactwo wpaść w poślizg, wywrócić się, wpaść w bagno - oj, jest tego wiele i aż strach wszystko wymieniać. Dość rzec, że na przeciwnika czyhają same takie atrakcje i - co ciekawe - można zobaczyć, jak sobie z nimi radzi. W HT przeciwnicy popełniają błędy, i to czasem dość spore. Niestety, prowadzi to do tego, że po odrobinie treningu bez najmniejszego problemu wygrywamy wyścig na każdej trasie i po pewnym jeszcze czasie odłożymy grę na półkę bo...

... jest po prostu nudna. Nie pomoże jej dość ciekawa muzyka czy (prawdę mówiąc) taka sobie, ale dająca się znieść grafika. Nie wspomniałem o nich nawet słowa, bo po prostu nie warto. Są one jedynie oprawą do dobrego, ale spalonego pomysłu. Niestety, HT nie jest rewelacją i cały czas zastanawia mnie, czy przy komputerze trzymał mnie tylko obowiązek recenzenta, czy może jednak w tej grze coś jest... ■

Ocena: 5

Plusy:
- pasująca do klimatu muzyka
- dobry pomysł
- niska cena
- idea wypuszczenia na rynek gry w serii "bez przemocy"

Minusy:
- realizacja pomysłu
- nuda...

INFO CD-ACTION

Producent: Buka
Dystrybutor: Mirage tel.(022) 616 1551
Internet: http://www.buka.com
Wymagania: P133, 16 MB Ram, CDx4, Win95/NT
Akcelerator: może być

SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
...erz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie,
...pełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą
...znacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko
...nkty i kupon) do koperty i prześlij na podany
...dres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

PROSTE! CO?

Długopis firmowy 3 pkt

Oryginalny kubek 8 pkt

Unikalna koszulka 12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: 15 pkt
TOMB RAIDER UNFINISHED BUSSINESS
DEATHTRAP DUNGEON
FIGHTING FORCE
HEROES II

MIRAGE

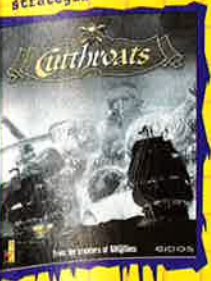
e-mail: sklep@mirage.com.pl

http://www.mirage.com.pl//

U NAS NAJTANIEJ

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

CUTTHROATS
strategia z klasą



OPINIE PRASY:

"...jeśli więc ktoś jest znudzony zarabianiem na pociągach lub klubach piłkarskich, to "Cutthroats" proponuje mu życie pełne przygód i podniety..."

CENA: 165 zł

REVENANT
nowa generacja RPG

OPINIE PRASY:

CD ACTION 9/10

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 5/5/5

CENA: 165 zł

F-22 LIGHTING 3
najnowsza wersja znakomitego symulatora

OPINIE PRASY:

RESET 8/10

"...F-22 L3 to najlepszy obecnie symulator lotniczy. Przynosi doskonałą rozrywkę dla początkujących, jak i rzetelne wyzwanie dla bardziej obłatanych graczy..."

CENA: 165 zł

SOUL REAVER
action 3D - wielki hit

OPINIE PRASY:

CD ACTION 8/10

I.O. 85%

GRY KOMPUTEROWE 93%

CENA: 165 zł

BRAVEHEART
znakomita gra taktyczno-strategiczna

OPINIE PRASY:

GRY KOMPUTEROWE 90%

"...koniecznie skosztuj tej wspaniałej zabawy osadzonej w szkockich klimatach..."

CENA: 165 zł

MIGHT AND MAGIC VII
nowa odsłona najlepszej gry RPG

OPINIE PRASY:

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 5/5

"...wygodny fotel i kawa lub herbata - zbierz te rzeczy, włącz grę i zapomnij o bożym świecie..."

CENA: 155 zł

MORTYR
polski hit w skali światowej

OPINIE PRASY:

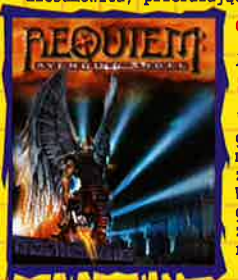
PC GAMES CD 90%

PC GAMER PL 90% + rekomendacja

GRY KOMPUTEROWE 88%

CENA: 99 zł

REQUIEM
niesamowita, przerażająca gra FPP



OPINIE PRASY:

PC GAMES CD 86%

"...to nie jes gra, o której można łatwo zapomnieć. Według mnie ta gra powinna zostać FPP roku..."

CENA: 165 zł

CHAMPIONSHIP MANAGER 3
bezkonkurencyjny manager piłkarski

OPINIE PRASY:

PC GAMES CD 95%

RESET 8/10

GAMBLER 6/6

CENA: 165 zł

FINAL FANTASY VII
RPG wszechczasów na 4 CD

OPINIE PRASY:

SECRET SERVICE 10/10

"...12 milionów ludzi na całym świecie nie mogło się mylić! Tyle właśnie kupiło FF VII w wersji na Playstation..."

CENA: 175 zł

HEROES III
największy hit tego roku

OPINIE PRASY:

CD ACTION 10/10 + rekomendacja

RESET 9/10 + rekomendacja

GRY KOMPUTEROWE 92%

CENA: 149 zł

FORMULA ONE RACING
oficjalne wyścigi federacji FIA

OPINIE PRASY:

"...jedyne wyścigi Formuł 1, które potra fią przekazać dramatyzm, napięcie i dynamikę tych niesamowitych zawodów. W tej grze znajdziem wszystko co najlepsze..."

CENA: 165 zł

GANGSTERS
połączenie strategii, ekonomii i czegoś jeszcze

OPINIE PRASY:

CD ACTION 8/10

"...kawał dobrej, anglosaskiej roboty wartej każdego grzechu i sprzedania ostatniej koszuli..."

CENA: 160 zł

FIGHTING FORCE
rewolucyjna bijatyka 3D

OPINIE PRASY:

SECRET SERVICE 9/10

CD ACTION 9/10

CENA: 99 zł

FLIGHT UNLIMITED II
rewelacyjny cywilny symulator lotniczy

OPINIE PRASY:

PC GAMER PL 91%

"...48 perfekcyjnie odwzorowanych lotnisk. Znakomita zabawa w prawdziwego pilota..."

CENA: 99 zł

ARMY MEN II
połączenie strategii i akcji

OPINIE PRASY:

"...kontynuacj super hitu ubiegłego roku przenosi małyc plastikowych żołnierzy w scenerie naszego domu..." "...wspaniałe efekty i dobre rozwiązania...

CENA: 149 zł

COMMANDOS-nowe misje
8 nowych, jeszcze ciekawszych zadań

OPINIE PRASY:

"...została w nim zdecydowanie ulepszona i tak już ładna grafika. Dodano nowe jednostki i wyposażenie. ...przy takich ulepszeniach granie straciła nic ze swego klimatu..."

CENA: 109 zł

COMMANDOS
znakomita gra strategiczno-taktyczna

OPINIE PRASY:

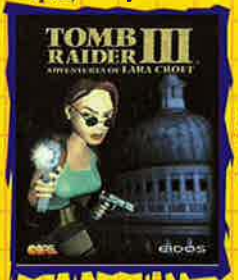
CD ACTION 9/10

PC GAMER PL 88%

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 5/4/5

CENA: 165 zł

TOMB RAIDER III
tytuł, którego nie trzeba reklamować



OPINIE PRASY:

"...jeżeli poprzednie dwie wersje TR przyniosły wam dużo satysfakcji, z "trójką" będziecie mieli ich x 2, a dla "nowicjuszy" randka z Larą Croft będzie niezapomnianym wrażeniem..."

CENA: 165 zł

WARZONE 2100
strategia RTS z grafiką 3D

OPINIE PRASY:

RESET 9/10

PC GAMER PL 88%

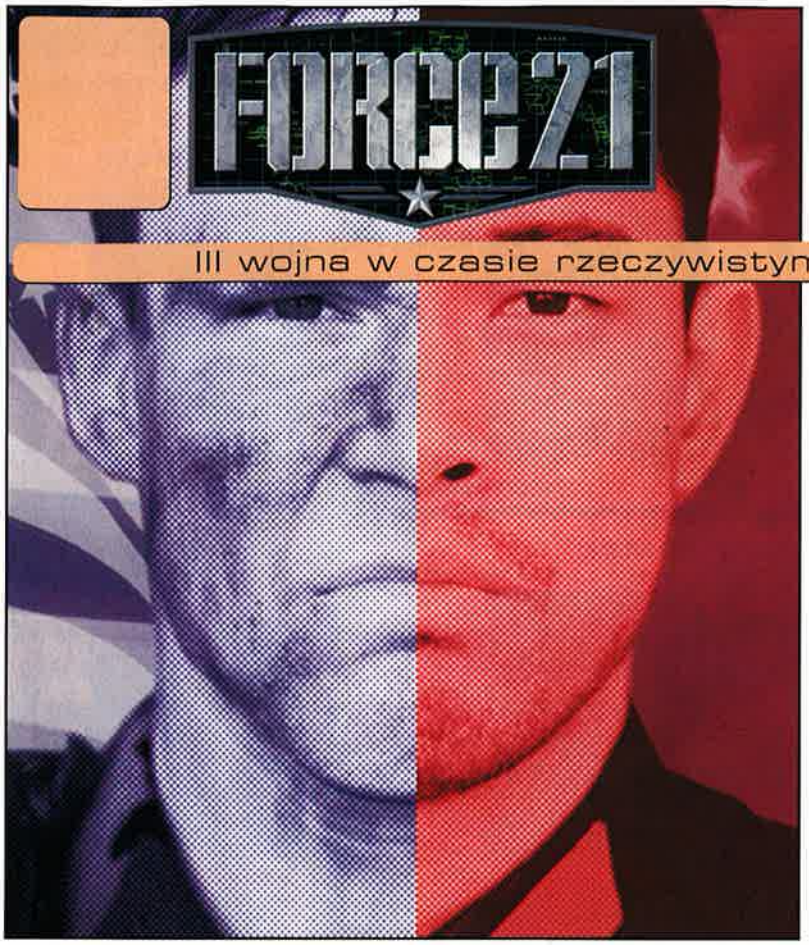
GRY KOMPUTEROWE 90%

CENA: 165 zł

ATRAKCYJNA OFERTA WYSYŁKOWA

RABATY DO 10%

Zamówienia przyjmujemy 9:00 - 17:00 tel./fax (0-22) 616 15 50
od poniedziałku do piątku.



III wojna w czasie rzeczywistym

Pewien żydowski mędrzec myślał sobie kiedyś: "gdyby wszystkie drzewa z całego świata zebrać i zrobić z nich jedno drzewo - ale byłoby wielkie... A gdyby wszystkie morza z całego świata zlać w jedno - ależ byłoby duże i głębokie. A gdyby to wielkie drzewo postawić przy tym dużym morzu, i gdyby to drzewo wpadło do tego morza - ależ to byłby PLUSK!!!".

MAC ABRA

Ja czasem sobie marzę w podobny sposób. "A gdyby tak wziąć wszystkie gry strategiczne i powybierać z nich to co najlepsze. I gdyby dodać w nich to, co cieszy w RTSach (a raczej Real Time Wargamesach). I gdyby wszystko opakować w efektowną grafikę 3D, i żeby jeszcze działo się we względnie współczesnych czasach... Ale to byłby HIT!". Marzenia mają to do siebie, że czasem się spełniają. Oto do redakcji dotarła właśnie gra Force 21, która (teoretycznie) jest właśnie tym, co sobie wyśniłem. Czytając zapowiedzi gry, mocno się podjarałem - no bo Red Storm, wiadomo, byle czego nie puści, a tu jeszcze gra ma nawiązywać do Rainbow Six... Aż mnie skręcało z niecierpliwości, by się do niej dorwać.

Przyszedłem, zobaczyłem, zagrałem i... ale, jak to mówi Bogusław Wołoszański, nie uprzedzajmy faktów. Zacznijmy po bożemu - od początku. W końcu chyba z 1 KB tekstu wklepałem, a Wy ciągle nie wiecie, o czym tak naprawdę piszę. (Znowu się zaczną narzekania, że "recenzje nie na temat". Chociaż... w 09/99 na CD było przecież demo tej gry. Kto w to zagrał - na pewno już wie. Kto nie - frajer :)). No ale dobra, dla rozmaitych sklerotyków, roztargnionych, tych, którzy nie nabyli owego CDA itd. pozwalam sobie na małe wprowadzenie w temat.

Mamy właśnie rok 2015 i III wojnę światową na całego. Resztki byłego ZSRR pogrążają się w chaosie gospodarczym, co postanawiają wykorzystać Chiny, najeżdżając Kazachstan. To nie podoba się Rosji, a i USA - dziwnym trafem - jest tutaj całkowicie po stronie byłego wroga. Przy czym nie jest to gra o wymiarze globalnym, gdzie jednym kliknięciem myszy poruszamy korpusy, armie i dywizje. Nie, tu jest skromniej - ale i przez to (IMHO) ciekawiej. Nasze siły zbrojne ograniczają się do max. 16 plutonów (czołgi, piechota, helikoptery, artyleria, jednostki inżynieryjne, jednostki walki elektronicznej itd.). Zamiast walki o "być albo nie być" świata dostajemy mniejszy, ale dużo smaczniejszy kawałek ciasta: lokalne pole bitwy, gdzie praktycznie możemy kontrolować każdy czołg osobno. (Ale nasze decyzje, porażki i zwycięstwa wywierają jednak pewien wpływ na globalny wynik starcia). Przypomina mi to troszkę teoretyczne założenia Close Combat, a że piekielnie lubię ów cykl gier, to nie muszę chyba mówić, że takie rozwiązanie w Force 21 przypadło mi do gustu. Dlaczego? Z paru przyczyn: po pierwsze, nie czuję się sztabowcem, wolę walkę od suwania palcem po mapie i spotkanie z wrogiem twarzą w twarz niż jego widok w postaci chorągiewek w w/w dokumencie. Bardziej rajcuje mnie pojedynek dwóch czołgów niż dwóch dywizji pancernych. Po drugie, odpada mi to, co często wkurza mnie w RTSach, czyli dbanie o globalny rozwój swoich sił, tworzenie zaplecza itd. Tu nie interesuje mnie, skąd na zapleczu biorą się surowce, czy nie brakuje mi energii, ile mam fabryk i co się w nich produkuje. Po prostu walczę, wiedząc, że jeśli poniosę straty, to zostaną one uzupełnione. I nie obchodzi mnie w jaki sposób. Koncentruję się na tym, co umiem i lubię najbardziej. I o to chodzi.

Force 21 w skrócie:

- Ponad 40 rodzajów pojazdów
- 30 single misji i 10 multiplayerowych
- Osobny rozwój scenariusza dla grających po stronie chińskiej i amerykańskiej
- Cooperative i deathmatch
- Prosty w obsłudze edytor map
- III wojna światowa
- Grafika 3D
- Nietrudna obsługa

Do wyboru mamy misje po stronie chińskiej i amerykańskiej. Chociaż wojna toczy się z udziałem Rosjan, to nie są oni stroną w grze. Możemy tylko kontrolować jednostki wyposażone w rosyjski sprzęt. Troszkę szkoda. Miłą niespodzianką jest fakt, że misje dla obu stron są różne, tj. grając w np. pierwszą misję Amerykanami, a potem Chińczykami, nie mamy do czynienia z lustrzanym odbiciem tej samej misji (tyle że z punktu widzenia drugiej strony), a z zupełnie nowym zadaniem, w innym miejscu i czasie. Dzięki temu w grze jest rzeczywiście 30 misji dla single-playera (plus 10 w trybie multi), a nie 15 i ich "mirrory". Przed wyruszeniem zapoznajemy się z briefingiem, raportem wywiadu, uzbrojeniem, dobieramy dowódców plutonów (radzę zwrócić uwagę na jego parametry, tj. specjalność i poszczególne zdolności bojowe, gdyż ma to spore znaczenie). Martwi, że do wyboru jest tylko kampania - a przydałoby się jednak nieco misji solowych dla "oswojenia się" z grą. Tzn. misje solowe są; ale tylko te, które wcześniej zaliczyliśmy w ramach kampanii; do innych dostępu nie mamy. Mówiąc krótko: od razu jesteśmy rzuceni na głęboką wodę. Trochę przegięcie, ale można to przeżyć.

Nieco mnie tu dziwi fakt, że choć mamy rok 2015, to uzbrojenie, które pojawia się w grze, jest praktycznie identyczne z tym, czym rozmaite armie dysponują już dzisiaj. O mogę to przełknąć w wypadku Chińczyków, których armia nie jest specjalnie przeładowana najnowszym sprzętem, to czemu Amerykanie, przez te 15 lat dzielące nas od konfliktu, nie tylko nie stworzyli nic nowego, ale i niemal nie zmodyfikowali starego uzbrojenia (nie licząc Abramsa w wersji A3)? Przez półtora dekady konstruktorzy mieli wolne? Dziwne. No, chyba że Amerykanie posłali do walki "sprzęt drugiej świeżości"? Kto ich tam wie...

W czasie akcji kontrolujemy swoje plutony za pomocą nietrudnego do obcykania menu (lub za pomocą skrótów klawiszowych). Muszę powiedzieć, że - jak na grę strategiczną - kontrola nad naszymi oddziałami nie jest specjalnie rozbudowana. Powiedziałbym nawet, że widziałem już RTSy, gdzie było to rozwiązane nieco lepiej, tj. mogliśmy w większym stopniu kontrolować ich poczynania i reakcje (np. zlecając automatyczne wycofywanie się przy znaczącej przewadze przeciwnika - tu tego nie ma). Tak że wszelkie "zapowiedziowe" aluzje do Rainbow Six okazały się palcem po wodzie pisane. Gdzie tam Force 21 do stopnia złożoności R6... Najbardziej w tej grze brakowało mi możliwości wydawania tych samych rozkazów kilku plutonom jednocześnie. Jest to szczególnie męczące podczas bitw z udziałem większej ilości wojsk. Wprawdzie możemy się przełączyć na mapę taktyczną (w 3D!) i szybko wydać rozkazy jednostkom - ale tak czy siak trzeba na każdej klikać osobno, podczas gdy np. marzyłoby mi się jednoczesne wydanie rozkazu ruchu wszystkim jednostkom zgrupowanym w danym miejscu. Ot, choćby tak, jak to jest w ostatnim Close Combat. Czy to takie trudne do zrobienia? Wątpię. Po prostu ktoś nie pomyślał. Trochę to dziwne, bo ludzie z RS zatrudnili jako konsultanta przy grze emerytowanego generała, a on powinien chyba przekonać kogo trzeba, że co jak co - ale precyzyjna koordynacja działań ma na współczesnym polu walki wielkie znaczenie. Tu zaś trudno ją osiągnąć...

Jakie polecenia możemy wydać naszym jednostkom? Klasycznie: udanie się do konkretnego miejsca (także poprzez wyznaczenie trasy marszu za pomocą waypointów), patrolowanie określonego odcinka terenu, fortyfikowanie stanowisk, kamuflowanie się (bardzo przydatne w wielu sytuacjach). Ponadto, w zależności od posiadanych jednostek, możemy też

np. budować mosty czy rozminowywać (albo zaminowywać) teren, zakłócać działanie radarów wroga, ustalać wysokość na jakiej znajdą się nasze helikoptery itd. Nie braknie też możliwości zażyczenia sobie wsparcia artyleryjskiego czy uderzenia lotniczego na wskazane cele (naturalnie nie zawsze jest ono dostępne). Ponadto możemy (w obrębie danego plutonu) wybierać pojedyncze pojazdy i wydawać im indywidualne rozkazy. Nie zapomniano o możliwości wyboru szyku oddziału czy wstępnym zdefiniowaniu reakcji na widok wroga (fire at will, return fire etc.). Ogólnie sterowanie mogę zaliczyć do gatunku "łatwe i

Czołgi

Chiny

• **T-72** - rosyjski T-72 stworzono we wczesnych latach 70-tych. Dostępna w grze wersja wzbogacona jest o pancerz reaktywny (ERA) Kompakt 5. Działo 125 mm ma niezłą siłę ognia, ale nie jest specjalnie celne. Zaś marne systemy kierowania ogniem nie dają mu wielkich szans w pojedynku ogniowym z amerykańskimi Abramsami. Sugeruję więc, by unikać frontalnego starcia. Ale atak z zasadzki, szarża na piechotę lub lekko opancerzone pojazdy - owszem. W każdym razie już w Iraku (1991) był to sprzęt przestarzały...

• **T-90** - znany także jako Black Eagle, jest najnowszym rosyjskim czołgiem. Jego parametry są porównywalne z czołgami państw zachodnich. Uzbrojenie stanowi armata 125 mm (wraz z system komputerowym Agawa 2 jest morderczo skuteczna) oraz sprzężony z działem km 7,62 mm i przeciwlotniczy ckm 12,7 mm.

• **Norinco Type 90-III** - można powiedzieć, że jest to chiński klon T-90. W stosunku do pierwowzoru ma nieco większą prędkość. To również nie jest czołg, który można lekceważyć.

USA

• **M1A3 Abrams** - chyba najlepszy z obecnie istniejących w grze czołgów. Armata 120 mm, wspomagana znakomitym system prowadzenia ognia, potrafi zniszczyć każdy czołg wroga z odległości 3000 m. As w rękawie Amerykanów...

Ocena: 7

Plusy:
- Grafika 3D (mimo drobnych buraków) & sound
- Gra nietrudna w obsłudze
- Dołączony edytor map
- Niezła grywalność
- Nawet bez akceleratora nie wygląda źle...

Minusy:
- Rok 2015 - a sprzęt zasadniczo taki sam jak w 1999?
- Za mała kontrola gracza nad jednostkami
- Brak (na początku) misji solowych czy choćby tutoriala
- Przeciętna - RTSowa - AI
- Max. rozdzielczość 800x600
- Zakonspirowany save
- To RTS, a nie żadna tam gra wojenna
- Gdzie jej tam do Rainbow Six

przyjemne". Niestety, zawsze jest "coś za coś" - tu płacimy zań (jak już wspomniałem) niewysoką możliwością kontroli poczynań oddziałów. W związku z tym wnerwia mnie brak infa o swoich własnych oddziałach. Tj. widzę stan danego plutonu i pasek energii każdego pojazdu. Ale to za mało - przydałoby się coś np. o zapasach amunicji. Inaczej walczy się wiedząc, że ma się za plecami transportery z kilkunastoma TOWami gotowymi do odpalenia, inaczej zaś gdy wiem, że zostały mi 2-3 rakiety i muszę je oszczędzać na naprawdę czarną godzinę... Wcale też nie obraziłbym się, gdyby w grze można było

ustalać priorytet celów czy wyznaczyć, jaką bronią grzać do rozmaitych pojazdów wroga (tak by nie marnować rakiet przeciwpancernych na byle jaki transporter opancerzony, który śmiało można rozsiekać z pokładowego działka).

O AI komputera nie napiszę za dużo, bo i specjalnie nie ma o czym. Nie mogę powiedzieć, by wojska przeciwnika reagowały w jakiś wyrafinowany sposób. Zwykle po prostu czekają na nas i prażą gęstym ogniem, walcząc do upadłego. Raczej nie liczcie, że ich morale osłabnie albo wycofają się pod ogniem. Nic z tych rzeczy - sami fanatycy: ani kroku wstecz, zwycięstwo lub śmierć... Dlatego sugeruję raczej rozgrywki w trybie multi (do 4 graczy naraz; tym bardziej że w grze zaimplementowano tryb cooperative i deathmatch). Swoją drogą na CD z grą znajdziecie także edytor map i to z gatunku nietrudnych w obsłudze.

Jeśli idzie o grafikę... Jest w porządku (mówię tu o wersji akcelerowanej), mimo tego, iż tekstury tła są w sumie dość monotonne. Z drugiej strony Kazachstan jest ponoć wizualnie monotonny -

głównie zrudziały step albo pustynie. Wszelako nie można powiedzieć, by graficy zbytnio się wysilili przy teksturowaniu terenu czy doborze kolorów tła. A czasem widać też niezbyt drażniące buraczki engine (nieruchome koła podczas ruchu, zapadanie się pojazdów w terenie itd.). Tu jednak nie mam specjalnych powodów, by się mocno czepiać, tym bardziej że rozmaite efekty typu eksplozje, płomienie, smugi pozostawiane przez rakiety itd. trzymają równy i przyzwoity poziom. Pojawiło się też parę cieszących gracza bajerków, jak np. płynne rotowanie mapy czy zoom, a także dostępna w grze trójwymiarowa mapa taktyczna, którą możemy obracać niemal w dowolny sposób. Muzyką początkowo byłem zachwycony - bo jest świetna. A dlaczego tylko początkowo? Bo w samej grze praktycznie się jej nie uświadczy; jeśli coś przygrywa, to raczej tylko gdy jesteśmy w początkowych ekranach gry czy innych menusach. Szkoda.

Nie mam natomiast zastrzeżeń do efektów dźwiękowych: tak speeche, jak i efekty wystrzałów etc. są naprawdę na poziomie. Najzabawniejsze są rozmowy Chińczyków po angielsku (ten akcent!). Denerwuje za to - i to jak! - ukrycie opcji save. Nie wiem, czy wiecie: można zrobić save w obrębie misji! Tyle tylko, że autorzy tak skrupulatnie ukryli tę opcję, że nawet nie zaznaczyli jej w menu głównym i mini-

Pokochałeś Force 21?

To zagraj w:

Myth 1-2	- RTW w realiach fantasy, w 3D
Sid Meier's Gettysburg	- RTW w czasach wojny secesyjnej ; 3D i w ogóle bomba!
Close Combat 1-3	- RTW; symulacja żołnierzy podczas II wojny światowej. Polecam!

Problemy

Masz wolny sprzęt? Nie masz akceleratora?
- **Wyłącz: clouds, music, fog.**
- **Przestaw grę na 640x480**
- **Klawiszem F10 reguluj wielkość ekranu**

manualu (21 stron...) dostarczonym wraz z grą. Dopiero skrupulatna lektura pliku readme uświadomiła mi, że jest to możliwe. Naprawdę nie rozumiem, czemu tak przydatna funkcja została w podobny sposób zakonspirowana? Wygląda na to, że dodano ją w ostatniej chwili i z wielkim pośpiechem - brakło czasu na przeróbkę paneli?

W sumie Force 21 zrobiła na mnie średnie wrażenie. Gdy zacząłem odkrywać ograniczenia gry i różnice pomiędzy zapowiedzią a wersją finalną - mocno się zniechęciłem, gdyż nie wiedzieć czemu (patrz wstęp) ubrdałem sobie, że to będzie hit przez wielkie H i w ogóle coś, co rzuci mnie na kolana. Tak się niestety nie stało. Force 21 okazał się grą przyzwoitą - i nic nadto. Gdy się z tym pogodziłem, Force 21 (czyli zgodnie z proponowaną ustawą o języku polskim: Siła 21), ponownie mnie wzięła pod swe skrzydła. Bo jednak gra się weń całkiem przyjemnie. Jeśli lubicie takie bardziej skomplikowane RTSy (bo jednak do RTW bym jej nie zaliczał), w które można grać niemal z marszu; RTSy które zmuszą Was do wysiłku intelektualnego - no to trafiliście na dobrą grę. Jeśli jednak oczekujecie skomplikowanej strategii czy czegoś zbliżonego stopniem złożoności i realizmu do Gettysburga lub Rainbow Six, możecie przeżyć spore rozczarowanie. Myślę jednak, że nie będziecie żałować bliższego kontaktu z tą grą - pod warunkiem, że wcześniej nie będziecie sobie po niej za dużo obiecywać. A na pewno nie obiecujcie sobie, że jest to "wargame". W życiu! ■

INFO CD-ACTION

Producent:	Red Storm Entertainment
Dystrybutor:	Play It tel. 018 4440560
Internet:	http://www.redstorm.com/
Wymagania:	P200 MMX Win95/98, 32 MB Ram, ok. 150-300 MB na HDD, CDx4, DirectX 6.0
Akcelerator:	wskazany

Demo na CD 9/99

Rollcage

Gnaj do przodu

Kilka miesięcy temu pojawiła się gra ROLCAGE firmy Psygnosis. Powitałem ją z niemałym zainteresowaniem, bo firma ta - jak do tej pory przynajmniej - znana była z innego typu produktów. Rollcage jest bowiem klasyczną ścigałką samochodową typu "arcade". Od razu rzec muszę, że była to jedna z bardziej osobliwych i zabawnych gier, jakie miały zaszczyt obciążać pamięć RAM mojego kompa. Z miejsca też trzeba mi ostrzec fanów hard core'owych wyścigówek, że aczkolwiek zabawa jest przednia, to jednak ich nie zadowoli.

SIMKIN

Po instalacji gry, prostej i krótkiej jak rączka bata, na początku oglądamy filmik wprowadzający nas w atmosferę gry. Ujrzawszy te kilka kopów, jakimi się częstują podchodzący do swoich wozów kierowcy, nawet nieświadomy niczego leszcz zorientuje się, że w przyszłości nie będzie lekko. Ale spoko (odsuńmy na bok moralitety), wszystko zależy wszak od tego, po której stronie kopiącej stopy znajduje się obserwator, prawda?

Gra jest w zasadzie "nieco" podobna do Star Wars Racing. Wyrażenie "w zasadzie" jest określnikiem baaaardzo pojemnym. Czy to prawda, że w Sankt Petersburgu, przed Pałacem Zimowym, rozdają robotnikom samochody? W zasadzie tak, choć dla ścisłości należy dodać, że nie w Sankt Petersburgu, tylko w Moskwie, nie przed Pałacem Zimowym, tylko na Placu Czerwonym, nie samochody, tylko rowery, nie robotnikom, tylko wszystkim, i nie rozdają, tylko kradną. :) I tak to jest, gdy mówimy, że te gry są podobne...

Podobieństwo do słynnego wyścigu ze Star Wars polega na tym, że jak tam, ścigamy się futurystycznym pojazdem dalekiej przyszłości. Różnica zaś tkwi w tym, że twórcy gry nie nałożyli na gracza niemal żadnych ograniczeń, o czym za chwilę. W sumie możemy zwiedzić galaktykę i na czterech rozmaitych planetach - Neoto, Harpoon, Sapphire i Outworld - spróbować swoich sił na piętnastu rozmaitych torach wyścigowych. Do dyspozycji zaś mamy sześć niezniszczalnych samochodów. Dobrze

mówię... samochody są niezniszczalne. Nie szkodzi im czołowe zderzenie nawet z betonową ścianą, w dodatku w rozmaitych tunelach trzymają się nawet sklepienia, i przeciwników można mijać wjeżdżając na ścianę, a potem skręcając na sufit. Oto dlaczego ostrzegłem miłośników czystych i realistycznych wyścigówek, że gra pewnie im do gustu nie przypadnie, choć mnie się spodobała. Właśnie dlatego, że w prawdziwym życiu nie ma samochodów nie do rozbicia, chciałoby się choć raz coś takiego wypróbować na ekranie kompa.

Jeśli lubisz gry, gdzie realizm jest mniej ważny od akcji - zagraj w to!

Gra ma kilka trybów - Practice, League, Arcade i Time Race. Na planetach możesz wybierać rozmaite, mocno się od siebie różniące trasy. Samochody zaś - uwaga! uwaga! - posiadają zdolność do całkowitego niemal zniszczenia każdego obiektu otaczającego trasę. Pociski na przykład potrafią zwalić budynek - co na jakiś czas naturalnie zatrzyma przeciwników. Pojazdy mogą też właściwie cały czas jeździć do góry nogami, co ogromnie ułatwia sprawę po niektórych skokach. Autorzy gry wymyślili też dla gracza rozmaite usprawnienia samochodów, pozwalające na zrobienie ze swojego pojazdu prawdziwego bolidu śmierci. Wśród nich są pociski pojedyncze, potrójne, tarcze osłonowe i jeszcze kilka innych interesujących rzeczy. Wozy różnią się od siebie szybkością, przyczepnością i zwrotnością.

Co mnie przyjemnie zaskoczyło, to fakt, że ROLLCAGE poszedł (bez bólu i gładko niczym czopek) w rozdzielczości 1024x768 na moim domowym Pentium 233 z 64 MB RAM. W tym miejscu maleńka dygresja. Wyścigi arcade stawiają sprzętowi nie lada wymagania. Procesor kompa musi przecież wykonywać astronomiczne ilości obliczeń i obciążony jest niczym Szerpa na japońskiej wyprawie w Himalaje (wiadomo, że synowie KRAJU KWITNĄCEJ WIŚNI uwielbiają, by ich wnosić na wysokość o metr niższą od szczytu, a potem, sapiąc nieziemsko, "zdobywają" górę i każą się na niej fotografować). I oto okazuje się, że można przy odrobinie wysiłku zrobić grę, która do tego wszystkiego nie potrzebuje wcale Pentium II 540, i 128 MB pamięci RAM! Efekty użycia broni (na przykład odpalenia potrójnej rakietki, która zostawia na niebie pyszną smugę dymu i malowniczo się rozpryskuje w celu), są oszałamiające. W Outworld wszystko jest niezwykle ciekawie oświetlone pochodniami, a na Harpoon pięknie wyglądają fale łagodnie trzepiące o brzeg. Każdy ze światów jest zupełnie inny, każdy też ma niezwykle starannie opracowane otoczenie toru (drzewka palmowe na Harpoon, wulkany na Outworld i tak dalej). Niezwykle ciekawie wyglądają też eksplozje. Fruwające w powietrzu kawałki metalu, potężne fale uderzeniowe, wszystko zaś razem jest prawdziwym cukierkiem dla miłośników taktyki "rozwal to, co ci zawadza, i niech Bóg zatroszczy się o przeciwników". Niezwykle realistycznie oddano pęd wozu (gnając z szybkością 400 km/godz. naprawdę czujesz, że jedziesz niewiele tylko wolniej od błyskawicy). Sam zresztą powinieneś to zobaczyć. Można by się nieco przyczepić do lekkości wozu - delikatne stuknięcie z boku i wóz wywija dzikie koziołki po ścianach toru - ale w końcu może o to chodziło. Można to zresztą nawet polubić.

Efekty dźwiękowe są również niezwykle realistyczne (pomruk silnika, zgrzyt opon, głuche łomoty eksplozji). Każdy wyścig możesz sobie odtworzyć korzystając z opcji Replay i wtedy już na spokojnie obejrzysz swoje wyczyny.

Jeżeli podobała ci się gra Deathkarz, powinieneś spróbować ROLLCAGE. Nie sądzę, byś się zawiódł. Dla porządku jeszcze dodam tylko, że gra posiada tryb Multiplayer. W sumie gracz otrzymuje dobrą zabawę. 15-cie torów pozwoli na wielogodzinną grę, podczas której nie sposób się nudzić ■

Ocena: 7

Plusy:
- oryginalne podejście do tematu
- skromne wymagania sprzętowe
- doskonale opracowana grafika i efekty specjalne

Minusy:
- może nieco zbyt dalekie odejście od realizmu

INFO CD-ACTION

Producent:	Psygnosis
Dystrybutor:	CD PROJEKT (022) 8257151
Internet:	http://www.rollcage-game.com
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB Ram, Win95/98, CDx8
Akcelerator:	Wskazany

Demo na CD 4/99

Shadow Company

Pełne zaciemnienie w blasku reflektorów

Shadow Company to najnowsza gra z rodziny real-time tactical action games. Od klasycznego RTSa różni się przede wszystkim tym, że gracz nie jest zobligowany do tworzenia swoich sił wojskowych poprzez wydobywanie i przetwarzanie surowców, lecz od razu rozgrywa poszczególne bitwy...

INQUISITOR

W Shadow Company dostajemy pod swoją komendę grupę najemników (od 2 do 12), których zadaniem jest unieszkodliwienie organizacji terrorystycznych, będących w roku 2010 prawdziwym zagrożeniem dla stabilności wielu państw. Zasięg i skuteczność działania

przestępców doprowadził do tego, że wielkie korporacje wymogły na rządach ochronę. W tym celu wyasygnowano spore fundusze, by nająć specjalny oddział najemników, którego zadaniem jest usunięcie terrorystów i zniszczenie ich baz znajdujących się m.in. w centralnej Afryce. Ponieważ działania terrorystów nie ograniczały się jedynie do ataków bombowych, celem poszczególnych misji może być również uwolnienie zakładników lub zdobycie instalacji czy fabryk będących pod nadzorem organizacji.

Pomysł i scenariusz gry przypomina nieco Commandos: Beyond The Call Of Duty. Graficznie gra jest jednak znacznie bliższa Myth. Chodzi tu przede wszystkim o 3D w wysokiej rozdzielczości i system kamer, który umożliwia w pełni swobodną obserwację planszy i oddziału z dowolnej perspektywy. Błyskawiczna zmiana zoomu oraz ustawienia kamery w odniesieniu do osi x, y, z, pozwala śledzić akcję na ekranie w maksymalnie wygodny sposób. Gracz może także wybrać sposób obserwacji swojego oddziału poprzez ustawienie jednej, głównej kamery na ustalonej orbicie. Ponieważ w grze często zdarza się, iż oddział przemieszcza się za pomocą samochodów, ciężarówek itp., możliwe jest również ustawienie kamery w ten sposób, aby śledziła ona jeden, wybrany cel zupełnie automatycznie.

Zanim rozpoczniemy misję, warto spróbować swych sił w zadaniu treningowym. Obsługa programu nie jest szczególnie trudna, ale jednak pewną ilość komend trzeba poznać, a żeby sprawnie się nimi posługiwać, potrzebna jest pewna wprawa. Shadow Company można łatwo dostosować do swojego poziomu poprzez wybór jednego z trzech stopni trudności gry. Zanim trafimy do Angoli i zaciśniemy dłoń na karabinie, czeka nas również analiza zadań, które proponuje rząd. Oprócz mapki i celu misji wyrażonego w podpunktach, które muszą zostać wykonane, określona zostaje również oferta pieniężna za wykonanie zadania. Fundusze te zostaną później wykorzystane do wyekwipowania najemników, rekrutacji nowych żołnierzy itd. Oczywiście każdy najemnik w grze ma własną legendę, życiorys, inne umiejętności i specjalności (podobnie jak w Commandosie). Zadbano nawet o to, aby głosów najemnikom użyczali różni aktorzy, a ponieważ w grze jest bardzo dużo komend i luźnych tekstów wypowiadanych przez

bohaterów, ich głosy się zderzają jak w prawdziwej dyskusji i sprawiają, że gra jest jeszcze bardziej realna.

Równie dobre wrażenie wywołują zgrane, dobrane dźwięki. Zarówno dźwięki tła (świerszcze, ptaki, szum wiatru, chlupot wody), jak i różnorodne zgrzyty samochodów, warkot silnika, szczęk broni no i... wystrzały (odmienne dla różnych rodzajów broni) dobrano bardzo starannie. W Shadow Company postarano się, aby gra była maksymalnie emocjonująca, ale zarazem dość wiernie oddawała prawdziwe warunki akcji dywersyjnej. Jeżeli więc wyślemy na stanowisko wroga naszego żołnierza, to mimo że będzie się on czołgał pod osłoną nocy, zostanie na pewno wykryty. Jeżeli jednak zajdziemy przeciwnika z flanki albo od tyłu, to mamy szansę bezszelestnie podciąć mu gardło. Oczywiście należy szybko i bezgłośnie usunąć zwłoki. Nasz żołnierz weźmie je po prostu na plecy i zaniesie w jakieś ustronne miejsce, które mu wskażemy. W Commandosie ekwipunek i broń nie mogła ulec wymianie podczas misji. W Shadow Company zastosowano zupełnie inne rozwiązanie. Każdego pokonanego przeciwnika można obszukać i zabrać mu broń, magazynki z amunicją oraz inne fanty. Nieco ułatwia to grę, ale też dodaje do niej nowe, interesujące elementy, często zdarza się bowiem, że pokonany wróg ma broń, której nie ma na wyposażeniu naszego oddziału. W pewnej bazie można np. znaleźć sztucer snajperski, który

okaże się niezwykle pomocny w realizacji zadania. Gdzie indziej silnie broniony posterunek pełen będzie ładunków "plastiku". Wykorzystamy te bomby czasowe, by zniszczyć rafinerię. Poza tym uzbrojenie można zbierać również po to, aby po misji je sprzedać (a są to sumy nie do pogardzenia).

Każdy z najemników może dźwigać kilka rodzajów broni i ekwipunku. Możemy dowolnie żonglować tym wyposażeniem i przesuwać je na wybranego członka teamu. Przydaje się to wówczas, gdy nie mamy apteczki, a któryś z członków zespołu jest ciężko ranny (każdy postrzał zmniejsza wskaźnik życia). Możemy przesunąć go wówczas na tyły i wykorzystać jako zwykłego tragarza. Oczywiście jest to też nieco niekorzystne, bo osłabiamy zespół. Taktyka w grze zależy od celu misji, ale zasadniczo pozwala na przemyślane, emocjonujące podchody i eliminację poszczególnych wrogów bez wywoływania alarmu. Każdy najemnik ma do dyspozycji cichy i skuteczny nóż, ale możemy także użyć Berrety z tłumikiem. Żołnierze mogą się skradać, czołgać, szybko zdobywać wybrany przyczółek.

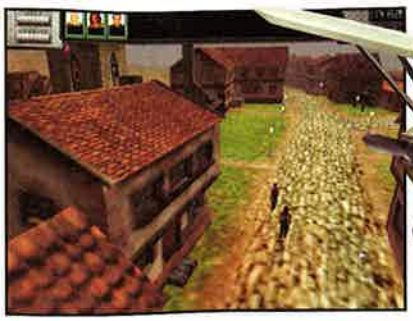
Jest również opcja umożliwiająca pozostawienie oddziału na wybranej pozycji z rozkazem zlikwidowania każdej jednostki wroga, która pojawi się w zasięgu. Kierować możemy zarówno całym oddziałem, jak i poszczególnymi żołnierzami. Do dyspozycji mamy dwie formacje oraz inteligentny system, który działa w ten sposób, że najemnicy chowają się, wykorzystując naturalne przeszkody terenowe. Poręczny system ikon pozwala na łatwe prowadzenie oddziału, a co ważniejsze, sprawdza się również w szybkich akcjach i zasadzkach, gdy konieczna jest błyskawiczna reakcja. Oprócz ekranu wyposażenia, na belce menu znajduje się również radar (posiada bardzo skuteczny zoom) oraz ekran postaci, na którym widać aktywny w danej chwili rodzaj broni i dodatkowy ekwipunek, którym posługuje się żołnierz. Może to być np. kevlarowa kamizelka kuloodporna, noktowizor czy też specjalne buty. Ponieważ radar ma duży zasięg, właściwie zawsze moglibyśmy zlokalizować wroga, dlatego też niekiedy radar "zawodzi" i nagle w polu widzenia pojawia się patrol wroga. Właściwie nie jest to do końca dopracowane, bo naprawdę dziwnie to wygląda, gdy na gołej ziemi (w zasięgu naszego wzroku) materializują się nagle żołnierze.

Nieco inny, równie denerwujący szczegół dotyczy przebiegu samej akcji. Niewielkie obozy przeciwnika mają zazwyczaj trzy, cztery stanowiska warty. Jeżeli np. przypuścimy otwarty atak od zachodu i zlikwidujemy dwa stanowiska

Ocena: 9

Plusy:
- rozbudowane, ciekawe misje
- 3D robi wrażenie
- dobrze opracowany system nawigacji
- intuicyjna praca kamer
- cena

Minusy:
- niewielkie problemy z "inteligencją" przeciwnika



ukształtowanie terenu czy też mieszkańców (cywilów). Wszystkie elementy charakteryzuje jednak niezwykła dbałość o szczegóły. Zarówno chatki tubylców, bazy terrorystów, domki w miasteczku, jak i drzewa czy woda sprawiają bardzo dobre wrażenie wizualne. Program ma jednak pewne problemy w przypadku skracania perspektywy. Obsługa dopalacza grafiki sprawia, że tekstury są

obrony, żołnierze pilnujący wschodniej strony nawet się nie poruszą, mimo że w odległości kilkunastu metrów latają kule i terkocze AK-47. Wygląda to niekiedy bardzo śmiesznie, bo zdarza się, że po wyrżnięciu całego regimentu, nagle jakiś strażnik stojący za drzewem ożywa i desperacko próbuje ratować sytuację. Zasadniczo zachowanie poszczególnych żołnierzy na warcie odwzorowano naprawdę świetnie. Widać wyraźnie, jak faceci przeciągają się leniwie, ze znudzeniem machają bronią, włóczą się bez celu po terenie bazy. Z kolei gdy coś ich zaniepokoi, stają się nerwowi, zaczynają biegać, rozglądać się, szukają źródła zagrożenia. Zaskoczyło mnie to, że potrafią nawet schować się za przeszkodami i zza nich próbować obrony. Kilka razy zdarzyło się nawet, że przeciwnik próbował zajść najemników z flanki, skradając się powoli w ich kierunku.

rozmyte, jeżeli jednak szybko zmieniamy dystans, i np. z 10 tys. metrów schodzimy do kilkunastu, może porazić nas pikseloza. Nie jest to jednak efekt, który szczególnie doskwiera.

Oczywiście nie zapomniano o innych efektach, jak np. refleksy światła, cienie, ślady opon samochodów, dym, eksplozje i wystrzały. Pamiętne, efektowne

wybuchy beczek z paliwem, które widzieliśmy w Postalu, może nie są w Shadow Company tak widowiskowe, ale na pewno zrobiono je bardzo dobrze. Bardzo ładnie wyglądają również wybuchy granatów i min, gdy fala uderzeniowa i odłamki niszczą chatki lub mniejsze budynki. Popatrzcie również, co się dzieje, gdy bezpośrednia seria trafi w przeciwnika. Ten efekt nieco przejaskrawiono, co szczególnie widać w wypadku broni snajperskiej (mamy wówczas maksymalne powiększenie obrazu). Gdy postrzeliłem żołnierza

za jej pomocą, facet po prostu rozleciał się na kilka kawałków. Nie zdarza się to zawsze, ale nie powinno raczej wcale.

W każdej misji pojawiają się jakieś pojazdy, które niekiedy pomogą w realizacji planu. Raz jest to odkryta ciężarówka, innym razem wojskowy jeep, a nawet autobus szkolny, skuter śnieżny lub helikopter. Sterowanie tymi pojazdami odbywa się wówczas bezpośrednio za pomocą klawiszy kierunkowych, a zabawa jest o tyle lepsza, że pojazdy są naprawdę szybkie. Za pomocą autobusu szkolnego udało mi się nawet sforsować silnie broniony most na rzece. Po prostu rozjechałem strażników, a oddział wsparcia uporał się z niedobitkami. Ryzyko w takim wypadku polega na tym, że przeciwnik również dysponuje granatami i minami, a więc można stracić wszystkich żołnierzy będących w pojeździe (podobnie jak w Syndicate Wars). Jest to jednak kolejny element urozmaicający grę, a i tak to tylko jedna z wielu niespodzianek, na które natrafiamy w trakcie misji. Tym właśnie Shadow Company zaskoczyło mnie najbardziej. Zadania nie są rutynowe, a dynamiczny scenariusz i masa elementów zaskoczenia sprawiają, że nie można się nawet na moment zdekoncentrować. Z kolei pod względem rozplanowania misji i ich realizacji Shadow Company jest niemal tak profesjonalne, jak Close Combat, i mimo że gra jest o wiele prostsza, daje równie wiele satysfakcji. Ostatnią dobrą wiadomością jest możliwość gry w sieci. Interactive Magic, dystrybutor giery, uruchomił nawet dedykowany

serwer, na którym będzie mogło zmierzyć się 8-16 graczy.

Ogólnie Shadow Company zasługuje na wysoką ocenę i jeżeli zdecydujecie się na zakup tej gry na pewno nie pożałujecie. Gra pojawi się w sprzedaży przed końcem roku, możecie już zbierać gotówkę, dużo podobno nie będzie trzeba...

Duże znaczenie ma oczywiście ukształtowanie terenu, zabudowa poszczególnych plansz. Lokacje w grze są naprawdę duże, dlatego każde zadanie podzielone jest na kilka etapów (najczęściej cztery). W sumie mamy do spenetrowania dziewięć stref, w których rozgrywają się poszczególne scenariusze. Każda plansza jest nieco inna, trafiamy na inne warunki pogodowe (deszcz, śnieg, noc, dzień), odmienną zabudowę (tereny zurbanizowane, rolnicze, leśne),

Humor wojskowy

Dowódca kompani wzywa kaprala:
- Słuchajcie, Kazikowi trzeba delikatnie powiedzieć o śmierci ojca.
- Tak jest. Rozkaz.
- Kompania zbiórka! - woła kapral. Kto ma ojca wystąp!... A ty Kazik gdzie się pchasz baranie.

INFO CD-ACTION

Producent: Sinister Games
Dystrybutor: SoftPress Cool Games tel. 0601857583
Internet: http://www.sinistergames.com
Wymagania: Win95, P200Mhz, 24 MB RAM, CD ROM x8, SVGA video card
Akcelerator: wskazany

Demo na CD 7/99

POLECAMY

Need for Speed: Road Challenge

Wyzwanie dla... drogowców?!

Być może ktoś z czytających te słowa pamięta jeszcze, jak w podsumowaniu opisu Need for Speed III napisałem, że chciałbym doczekać czwartej części tego znakomitego cyklu. Szanse na to, że ktoś kojarzy tamte słowa, są spore, gdyż pragnienie moje ziściło się szybciej, niż mogłem nie tylko się spodziewać, ale i wyśnić w najbardziej śmiałych snach! Oto w niespełna dziesięć miesięcy po premierze boskiej części trzeciej półki sklepowe ugięły się pod ciężarem jej sequela - Road Challenge (to europejska nazwa - za oceanem gra sprzedaje się pod tytułem High Stakes).

GEM.INI

Swoistą tradycją serii Żądzy Prędkości jest to, że jej przedstawiciele pojawiają się w kolejności: numer i niedługo po nim jego niejako "połówka" - edycja specjalna. Edycje specjalne zwykle nieznacznie (o jakieś dwa nowe samochody czy dwa dodatkowe tory) poszerzały treść pełnego numeru. Wnioskując w ten sposób, można by również i Road Challenge wziąć za swoistą Special Edition trójki. Dlaczego więc powyżej pozwoliłem sobie na napisanie "część czwarta"? Ano dlatego, że zmian w stosunku do pełnej poprzedniczki jest tak wiele, a przy tym są one tak wyraźne i znaczące, że nie sposób traktować RC inaczej niż pełnowartościowego, samodzielnego i w dodatku ustawiającego poprzeczkę na jeszcze wyższym poziomie niż poprzednie produktu! Tak tak, jest nie tylko nowy, ale i znacznie lepszy od poprzedniego. Niemożliwe? Ja też tak sądziłem...

...3

No właśnie, zakończmy tę przedłużającą się formułę wstępu i zajmijmy tym, co najważniejsze - wartością odżywczą, jaką oferuje RC wygłodzonym wakacjami wielbicielom jeżdżonej (szybko) symulacji. Czym jest Need for Speed, tłumaczyć nie trzeba - seria ta wpasowała się w komputerowy świat tak dokładnie, że w zasadzie trudno jest wyobrazić sobie wirtualną rzeczywistość bez niej. To oczywiście wyścigi licencjonowanymi wózkami po mniej lub bardziej autentycznych, zawsze jednak wiarygodnych trasach. Tu jednak twórcy poszli o krok, może dwa dalej - Road Challenge bowiem to nie tylko - jak do tej pory - zbiór mniej lub bardziej samodzielnych wyścigów - to coś więcej - coś co sprawia, że kierowca-gracz nie jest w stanie z własnej woli oderwać się od joysticka.

Obecnie najważniejszym trybem gry, tym, który opisywany jest przez amerykański, niezrozumiały być może na pierwszy rzut oka podtytuł: High Stakes (Wysokie Stawki), jest Career - kariera stworzonego przez gracza i uosabiającego go kierowcy o wyjątkowo wysokim współczynniku odwagi bądź... bezmyślności. Tylko taki zupełnie pozbawiony wyobraźni człowiek poważyłby się na przejechanie McLarenem F1 górskiej trasy z prędkością tak na oko trzykrotnie przekraczającą dopuszczalne, zdroworozsądkowe normy... Motywacja jednak dla takich działań jest spora - tylko w ten sposób można wspiąć się na szczyty chwały, wygrywając kolejne puchary, zdobywając coraz więcej kasy za zwycięstwa (na upgrade'y, naprawy, nowe wózki...) i odbierając pokonanym

przeciwnikom ich własne, wychuchane i dopieszczone w najdrobniejszych szczególikach auteczka.

...2

Tychże zabaweczek dla dorosłych chłopców jest łącznie (bez downloadów z Interku; w chwili zaś, gdy piszę te słowa, dostępne jest dodatkowo najnowsze dziecko Ferrari - Modena) 14 (plus pięć policyjnych). Swój wielki comeback święci (wreszcie!) jedno z najbardziej charakterystycznych autek spotykanych na drogach - 911. Poza tym już w trakcie gry zalapiemy się na dodatkowe wynalazki - w tym następczynię (beta 2?) poprzednio wykorzystywanego do chwytania niepokornych El Nino - La Nina'ę. Początkowo jednak - tuż po wystartowaniu gry - nasze fundusze, "nędzne" 25.000 dolarów, pozwolą jedynie na wybór pomiędzy samochodami najsłabszej z czterech klas - B - Mercedesem SLK-230 i BMW Z3. Bez obaw jednak - nie od razu zestawią nas z Diablo czy podkręconą "bawarą" M5 - najpierw trzeba będzie zdobyć trochę grosza i usprawnić swoje maleństwo. Dostępne są trzy upgrade'y - w zależności od samochodu różnie kosztują i... różnie poprawiają - czasem jest to niesamowity skok prędkości, czasem usprawnienie sterowania i hamulców, czasem - wszystko po trochu.

Po lewej:
Fale na masce Maranello - model uszkodzeń w całej swej krasie...

U dołu:
Bliskie spotkania trzeciego stopnia (uszkodzeń).

Jak na razie jednak trzeba wygrać ten najprostszy, zestawiony z najłatwiejszych torów cup. W trakcie jazdy, obok nieprawdopodobnej jakości i plastyczności grafiki, w oczy rzuca się jedno - tabelka w prawej górnej części ekranu - i podpisy czterech zielonych pasów - body, engine, steering i suspension (odpowiednio: karoseria, silnik, układ kierowniczy, zawieszenie - dwa ostatnie zwykle idą w pył w parze :). Te początkowo wesolutko zielone paseczki, reprezentujące każdy ze wspomnianych elementów, szybko zmieniają kolor na krwistą czerwień - uszkodzenia powodowane odbijaniem się od drzew, kamieni i innych użytkowników dróg, dachowaniami, niekontrolowanymi poślizgami, ba, nawet zwykłymi krótkimi lotami nad ziemią i przyglebianiem po nich wpływają na ogólny stan "zdrowia" Twej maszyny. Po pewnym więc czasie odczujesz, że kierownica działa z pewnym niewielkim opóźnieniem, lądowania wypadają mniej pewnie niż na początku (polecam do testów osiem kółek na odwróconej Francji :), a o prędkości osiąganej tuż po starcie możesz tylko pomarzyć.

Torów, na których wyczyniać będziemy wszystkie te zabawne hece, wchodzące później do podręczników grup specjalnych policji jest 19: 9 starych (z trójki), 7 nowych, otwartych od razu i 3 specjalne, tzw. Raceway'e, czyli tory treningowe, otwierane po ukończeniu Knockoutu na odpowiednim poziomie trudności. Układ i wystrój tych nowych ma stanowić odbicie typowych krajobrazów państw Europy i dodatkowo Stanów - jest więc i Szkocja, i Anglia - uwaga! jeździmy po złej stronie :)) - Francja,

Niemcy... Co zabawne - wszystkie one mają swój własny zestaw rzucanych nam pod koła przeszkadzajek - samochodów - tak tych cywilnych, jak i policyjnych! Te ostatnie jednak to temat na nieco szerszą opowieść...

Słowem - zrobiło się zabawniej, i trudniej, gdyż za wszystkie krzywdy, jakie wyrządziliśmy naszemu maleństwu, trzeba będzie płacić z własnej, na szczęście wciąż wirtualnej kieszeni! Co więcej - zbite światła w Kindiak Park czy znanym z "pełnej" trójki Lost Canyons oznaczają murowaną przegraną na ostatnim miejscu - tam ciemności nie rozjaśnia nic prócz księżyca... Swoją drogą jednak - i tu dwa słowa delikatnej dezaprobaty, by przerwać na moment ten przedłużający się potok komplementów - model zniszczeń wciąż nie jest taki, jakiego należałoby oczekiwać. Jest po prostu zbyt łatwo! Zaliczenie czołówy Camaro z murem bądź Mac'iem nie powinno się kończyć jedynie zbiciem reflektorów i pogięciem maski! Aby zaś móc wreszcie usłyszeć strzelanie z rur i rzężenie zdezelowanego silnika, naprawdę trzeba się bardzo starać!

Z drugiej strony - autka prowadzi się nieco trudniej, ale - wydaje się - lepiej. Zdecydowana odmiana zaś czeka przyzwyczajonych do śmigania w Need for Speed III po śniegach - tu, na mało przyczepnych nawierzchniach - deszcz, śnieg - jazda staje się naprawdę wyczynem. Cóż zaś dopiero rzec, gdy za plecami, w odległości mniejszej niż szerokość zderzaka czai się zdesperowany przeciwnik?... Czytałem też gdzieś, że model zachowania się samochodów utworzony został w oparciu o informacje o zachowaniu obydwu osi samochodu - nie tylko, jak w trójce, pierwszej. Oznacza to - nie mniej, nie więcej - że cały tył obecnie nie jest już tylko balastem, a jazda staje się znacznie bardziej wymagająca, gdyż możliwe jest, że tylko tylne koło utraci przyczepność! Heh - kiedy wszystkie cztery? W prawdziwej "czwórce"?

U góry:
Policja w Diablo?!? Wielka Brytania - wspaniały kraj...

...?

Jeszcze moment! Rzućmy jeszcze okiem na samochody, ich lśniącą, odbijającą (pozornie) otaczający krajobraz karoserię, przezroczyste (sic!) szyby ukazujące siedzącego w kubełkowym fotelu, przypiętego punktowymi pasami kierowcę... Spójrzmy z zewnątrz na widoczne obracanie kierownicy przez siedzący wewnątrz model, przechylanie jego głowy, oglądanie się na wyprzedzane bądź wyprzedzające samochody, oddaną w najdrobniejszych szczegółach nawet w modelu 3d deskę rozdzielczą. Teraz przejdźmy do tyłu - i cóż widzimy? Tablica rejestracyjna miast standardowego Need 4 Speed mieści ksywę gracza! Tak tak - jeśli się przypatrzeć, można odczytać, jak nazywa się garujący przed nami patałach. Co ciekawe, a będące w związku ze wspomnianą rejestracją - taką formę przyjęła jedna z akcji promujących ten świetny tytuł - na oficjalnej stronie High

uniemożliwić skończenie wyścigu w podanym czasie, a mandat odbiera cenne sekundy, w "uciekinierze" zaś - należy po prostu przez dwie minuty uciekać rozwścieczonym i zmobilizowanym już gliniarzom. To zaś nie jest wcale proste - nie dość, że te bestie dostały nowe samochodziki (w każdym kraju odpowiednie - nie tylko model - nawet dźwięk syren, ba - głosy poszczególnych numerów i pań z central mają odpowiednie do kraju akcenty!), jeżdżą znacznie bardziej inteligentnie (nie obijają się już od ścian...) i stawiają prawdziwe blokady z kamiennych bloków, to w Stakes/Road Challenge istnieje możliwość stworzenia sobie niepowtarzalnej tapety na pulpit - jej postać znajdziecie na którymś ze screenów.

Wsiądźmy do środka; wreszcie, po raz pierwszy w serii w Road Challenge, pojawiają się w pełni trójwymiarowe, aktywne kokpity. Wydaje się, że nie wiem wszystkiego? A jednak - dopiero teraz bowiem nie ma problemu (wciąż jednak nie ma na to czasu), by spojrzeć w boczne szyby; swoją drogą - chciałbym móc porównać, czy rzeczywiście w Corvecie tak wspaniale prezentuje się fotel pasażera :) - przezroczystość tychże wymusiła zaś na twórcach stworzenie modeli kierowców w każdym pojeździe, który miał nieszczęście znaleźć się w tym samym miejscu i czasie co my; dlatego też za kierownicami każdego autobusu, każdego pługa śnieżnego, z którym zaliczymy czołówkę, ukaże się nam przerażona buziuchna jego kierowcy... Wracając zaś do kokpitu - również dopiero w RC decha rozdzielcza nabrała cech autentycznej: gdy zapalimy światła, zegary na niej rozjarzą się ciepłą zielenią bądź zimną, sportową bielą! Wreszcie to, czego tak bardzo brakowało mi w III-ce.

U góry:
Błyskawica_ Czyżby nobili zdjęcia policjantom? ;)

...Poooszlii!

Road Challenge bez wątpienia może zauroczyć. Całe to bogactwo torów, wózków, bajerków - nade wszystkim zaś stoi świetny tryb kariery. Jednak nie tylko do niego ograniczeni są gracze - wszystkie zapamiętane z Hot Pursuit tryby pozostały - Single Race, Knockout (jak stoi w instrukcji: tryb wyścigu australijskiego...), cudowny split-screen... Wyraźna tendencja zachowawcza nie dotknęła jednak - na szczęście - ostatniego, najbardziej chyba emocjonującego trybu - hot pursuit, czyli słynnego "ten four". W wersji aktualnie panującej rozbudowano go o kolejne dwa tryby: Timetrap i Getaway. Różnica pomiędzy nimi a klasycznym zawiera się w tym, że tu czynnikiem decydującym o powodzeniu ucieczki/pościgu jest czas, nie liczba mandatów. I tak: w "pułapce czasowej" należy skończyć/ dodatku otrzymali wsparcie lotnicze - śmigłowiec! "You can run but you cannot hide" ;)

Taak. Z chaosu wrażeń i odczuć wywołanych grą w RC wyłania się zdecydowany kandydat numer jeden do zasilenia domowych zasobów wielu z nas. Śmiem twierdzić, że również i ci, którzy dawno już ukończyli trójeczkę i odstawili pudeleczko na honorowe miejsce w pokoju, znajdą w nim coś, co na nowo obudzi Żądzę Prędkości - nawet w tych znanych już wozach i na przejechanych już setki razy trasach... To bowiem nie tyle edycja specjalna trzeciej części Need for Speed, ile pełna, fenomenalna gierа, w której jeździ się po prostu wyjątkowo! Satysfakcji zaś i radości z gry, zwycięstw, poczucia pięcia się w górę jak w Need for Speed: Road Challenge nie da się porównać z niczym innym! ■

Ocena: 9

Plusy:
- wbrew pozorom - zupełnie nowa gra
- 14 samochodów (+3 pojazdy ukryte +6 oficjalnych z Internetu)
- łącznie 16 rewelacyjnych torów
- tryb kampanii
- rozbudowany tryb pościgowy
- model uszkodzeń pojazdów
- klimat!!

Minusy:
- hm, ponownie zamknięte, zapętlone tory...
- wciąż w mirrorach ruch jest prawostronny
- stopień uszkodzeń powinien być konfigurowalny

INFO

Producent:	EA
Dystrybutor:	IPS Computer Group tel.(022) 642766
Internet:	http://www.needforspeed.com
Wymagania:	Win 9x, P200, 32 RAM
Akcelerator:	Tak

ELECTRONIC ARTS
GEM INI
REAL CARS REAL FAST
www.needforspeed.com

GTa2
NIEZŁA WIRTUALNA ROZRÓBA!
WASTED!
Dystrybucja w Polsce:
Informacja: /018/ 444-0560
Wysyłka: /094/ 346-1156
Internet: www.play-it.pl
PLAY it

Gromada

Ruskie idą...

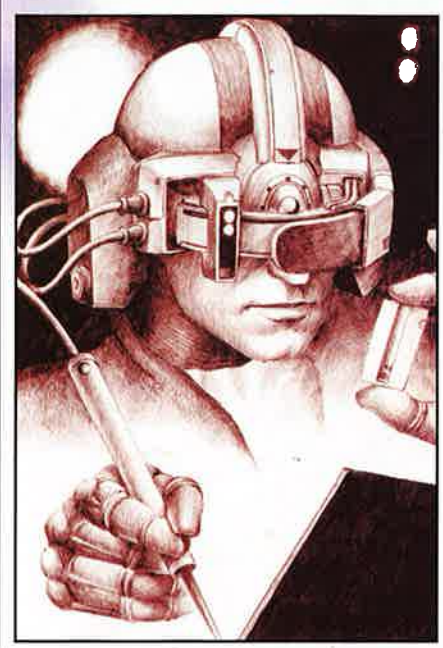
Nawiązanie do stareńkiego przeboju Big Cyca jest w przypadku Gromady jak najbardziej wskazane. To, że nasi wschodni sąsiedzi są bardzo dobrymi programistami, wiadomo powszechnie od dawna. Bezdyskusyjną grą wszechczasów stworzoną za Bugiem jest oczywiście Tetris, ale przecież Chasm, Twigger, Counterstrike itd. złymi giercami również nie były. Ostatnimi czasy coś jakby jeszcze bardziej się ruszyło na wschodzie. Najpierw znakomite dwie części Rage of Mages, a teraz kilka niezłych gier ze stajni Buka Entertainment. Jedną z nich jest właśnie Gromada.

Po prawej:
Taki mały, a tak rozrabia ;)

ELD

Słowo Gromada nie oznacza bynajmniej w tym przypadku znanego biura podróży. Gromada to nazwa gry z pogranicza RTS i zręcznościówki albo - jak kto woli - tank arcade. Skąd wziął się taki dziwny jak na grę tytuł? Gromada to zbudowana na wulkanicznym podłożu planeta, na której przyjdzie Ci potykać się z wrogiem. Ale... najpierw kilka słów o fabule. Między nami graczami mówiąc, to nie podoba mi się ona. Wszystkiego o niej dowiadujemy się z beznadziejnego demka, bo co innego można powiedzieć o statecznych obrazkach (czarno-białych), które komentuje narrator. Chyba pod koniec XX wieku mogę wymagać więcej? Polecam zatem pominięcie tego słabiutkiego wstępu. Zresztą mogę Wam go streścić w kilku słowach i dzięki temu zaoszczędzicie kilkadziesiąt sekund. Otóż na planecie Gromada są tworzone zmechanizowane bojowe jednostki, takie jak czołgi, roboty, działa, helikoptery etc. Szefem konstruktorów odpowiedzialnych za ten cyrk jesteś właśnie Ty. Dzień wlecze się za dniem, aż któregoś dnia, nie wiadomo skąd zjawiają się wredne ufoki, i zanim ktokolwiek zdoła się połapać, już przejmują kontrolę nad Gromadą i znajdującymi się tam bojowymi pojazdami. Ale, ale... jest ktoś, kto może ich jeszcze zniszczyć. Tym kimś jest oczywiście gracz, który z konstruktora błyskawicznie przemianował się na walecznego kierowcę czołgu. I to nie byle jakiego. Chodzi bowiem o najlepszą konstrukcję stworzoną na Gromadzie, a mianowicie super-czołg Kassandra. Teraz Ty i Kassandra to zespół, a Wasz cel jest oczywisty: zniszczyć wrogie jednostki.

Gromada nie jest jakąś wybitną grą z bajerancką, śliczną grafą, przebojową muzą i nieziemskim klimatem. Nie, aż takich atrakcji podczas gry w nią nie uświadczycie, a mimo to gra się w Gromadę całkiem nieźle. Zaszufladkowanie przez autorów Gromady jako tank arcade doskonale odzwierciedla gatunek, jaki ona reprezentuje. Sterujemy małym czołgiem (porucznika Grubera?) i strzelamy do wszystkiego, co się rusza. No, prawie. Nie ma raczej sensu strzelać w niewinną roślinność ;). Aby ukończyć Gromadę, należy przeprowadzić Kassandrę przez ponad 25 misji. Nie zajmuje to zbyt dużo czasu, gdyż gra jest w miarę prosta, a zadania, z uwagi na stopień skomplikowania, leżą na półce z podpisem "dziecinnie łatwe". Warto również zauważyć, że akcja toczy się w sposób nieliniowy i niekonieczne jest wypełnienie misji, aby przejść do następnej planszy. Polecenia przeważnie brzmią mniej więcej tak: "przejdź przez pole minowe i udaj się do teleportera" lub "zniszcz wszystkich wrogów i wycofaj się przez teleporter". Większość misji przechodzi się za pierwszym razem, aczkolwiek na ilość przeciwników utrudniających nam życie nie można narzekać.



Do czynienia mamy głównie z czołgami, działkami oraz minami. Oczywiście w miarę rozwoju sytuacji ich liczba i jakość idą w górę. Wiadomo, czym dalej w las, tym ciemniej. Denerwujące są zwłaszcza miny. Wyglądem przypominają one nieco miny morskie z okresu II Wojny Światowej (takie kule z kolcami, czyli zapalnikami). Tyle, iż są bardziej uciążliwe, ponieważ same zmierzają w naszym kierunku. Zetknięcie z taką miną kończy się zawsze w ten sam sposób, efektownym wybuchem naszej Kassandry. Razem wrogów jest całkiem sporo, bo aż dwudziestu. Mają oni jednak pecha. Kassandra to super-czołg i najmłodsze dziecko konstruktorów z Gromady. Jej uzbrojenie to dziewięć odmiennych zabawek: od zwykłego lasera, poprzez działo, aż po działka przeciwlotnicze. Nie oznacza to jednak, że można ich używać naraz i nasz czołg wygląda jak jeżdżąca reklama amerykańskiego przemysłu zbrojeniowego. Nasza Kassandra ma limit wagi (jak każda kobieta ma fioła na punkcie swoich kilogramów ;)) i można jednocześnie mieć w użyciu cztery bronie. Można również zmieniać

Ocena: 7

Plusy:
- grafika
- prostota
- żyjąca flora

Minusy:
- dwszystko już wcześniej gdzieś było
- szybko się nudzi
- demo
- denna fabuła
- dźwięk

wygląd naszej pupilki, a dzieje się to poprzez zmianę np. kół na gąsienice. Nie pozostaje to bez wpływu na szybkość i zwrotność. Graficznie Gromada z pewnością nie wywoła rewolucji wśród gier, ale też i nie przynosi wstydu programistom z Rosji. Jedyna rzecz, o jaką mam pretensje do grafików, to wygląd podłoża. Wiem, wiem... Planeta jest zbudowana z takiego, a nie innego podłoża, i powinna tak wyglądać, ale może jednak trzeba było postarać się bardziej? Reszta grafy jednak powoduje, że po paru minutach zwraca się na podłoże mniej uwagi. To, co i się spodobało w grafie najbardziej, to żyjąca flora. Gromada jest bowiem bujnie porośnięta "zieleniznę", a wszystkie krzaczki, drzewka i tym podobne

zielone smakołyki (bycie wegetarianinem ma swoje uroki ;)) poruszają się. Fajowo to wygląda. Zamiast stojących jak kołki drzew mamy poruszające się na nich liście. Nieźle, nieźle. Nie najgorzej ma się sprawa z wybuchami oraz dymem czy ogniem. Nie oszałamiają, ale też i nie ma co na nie narzekać.

Niezbyt szczęśliwie ustawiono kamery. Cała akcja jest pokazana w rzucie izometrycznym i czasami zdarza się, że czołg (nasz lub przeciwnika) schowa się za drzewo. I co wtedy? Nic, trzeba strzelać niejako na ślepo. Inna para kaloszy to ścieżka dźwiękowa Gromady. Z mjuzikiem jest dość przeciętnie, ale jeszcze nudniej przedstawiają się odgłosy walki. Nie chcę się chwalić, ale ja za pomocą swoich szpar pomiędzy zębami potrafię wydobywać z siebie o wiele ciekawsze i oryginalniejsze dźwięki. Takie zwykłe pi, pi... bum.. bum... naprawdę brzmi troszkę żenująco.

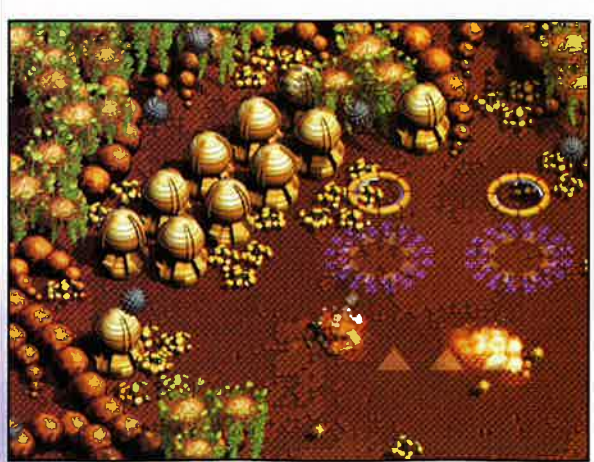
IMO Gromada to naprawdę całkiem niezła gra akcji. Taka w sam raz na jeden wieczór (a są one akurat coraz dłuższe) dla całej rodzinki. Można sobie pojeździć i postrzelać, a do tego jest nieskomplikowana i sterowanie nią jest proste niczym pas startowy na Okęciu. Jak to ostatnio bywa w modzie, autorzy za jedną z głównych zalet Gromady uważają brak brutalności, i muszę się w tym wypadku z nimi zgodzić. Przecież rozwalanie maszyn zamiast ludzi jest jak najbardziej humanitarne. Strzela się non stop, a krwi nie ujrzysz... Babcie mogą spać spokojnie. ■

Buka Entertainment

Buka jest jednym z pionierów rynku komputerowego w Rosji. Powstała w roku 1993 jako dystrybutor gier komputerowych oraz video. W krótkim czasie Buka zdominowała rynek software i rozpoczęła prace nad własnymi tytułami. W roku 1996 ukazała się ich pierwsza gra zatytułowana Russian Roulette. Była to pierwsza gra całkowicie stworzona i wydana na terenie Rosji, a zarazem pierwsza, której sprzedaż przekroczyła 15.000 egzemplarzy. Obecnie główna siedziba Buka Entertainment znajduje się w Moskwie, a jej pozycja na rynku komputerowym wydaje się być niezagrożona. Pod jej skrzydłami pracują najlepsze teamy rosyjskich programistów, jak np. KD Lab (Vangers: One For The Road), Nival (Rage of Mages), Softlab (Hard Truck) czy Logos (Russian Roulette, The Next Worlds). Buka zajmuje się również dystrybucją gier np. Monolith i Interactive Magic. Należy wspomnieć, iż tytuły zachodnie wydawane na licencjach są lokalizowane, co podnosi komfort gry, a świadczy o profesjonalizmie Buki. Przyszłość rysuje się w jak najbardziej różowych kolorach, gdyż trwają prace nad kilkoma potencjalnymi przebojami.

Po lewej:
Gruber może nam tylko pozazdrościć takiego malutkiego czołgu ;)

U dołu:
Wierzcie lub nie, ale ta cała "zieleniznа" się porusza



INFO
CD-ACTION

Producent: Buka Entertainment
Dystrybutor: Buka Entertainment
Internet: http://www.buka.com
Wymagania: P 166, 16 RAM, 4xCD, WIN 95/98, karta muzyczna
Akcelerator: Nie

Demo na CD 6/99

Amerzone

Dziedzictwo badacza

Jakieś dwa miesiące temu przyszło mi oceniać grę Amerzone i na podstawie wersji beta ocenilem ją bardzo pozytywnie. Obecnie mam już w dłoni pełną wersję - na razie tylko anglojęzyczną (warszawscy dystrybutorzy nadal mnie zapewniają, że gra będzie całkowicie spolszczona) i mogę napisać coś więcej. Tym, którym nazwa Amerzone jest obca, wyjaśniam, że treścią gry są przygody młodego dziennikarza, który na prośbę umierającego ekologa, niejakiego Velemboisa, udaje się do Ameryki Południowej, by zwrócić tambylcom jajo (ostatnie chyba) tajemniczego białego ptaka, będącego z woli bogów gwarantem ogólnoświatowego szczęścia. Zainteresowanych szczegółami odsyłam do CDA nr 8/99, gdzie była omówiona beta-wersja tejże gry. Było to tak niedawno, że nie ma chyba większego sensu, bym się powtarzał?

El General Magnifico.

Od razu muszę zastrzec, że nie wycofuję się z pochwał, jakimi tę grę obdarzyłem przy opisie bety. Jest rzeczywiście zajmująca, ma urzekającą wprost grafikę, ciekawą muzykę i niebanalne efekty dźwiękowe. Niestety, uczciwość każe mi ostrzec graczy przed dość wygórowanymi - co może jest niezwykle łagodnym określeniem - wymaganiami sprzętowymi gry. Co ciekawe, wersja beta, jaką dostałem od dystrybutora do pierwszej przymiarki, chodziła na moim domowym kompie (Pentium 233, 64 MB RAM, karta graficzna 4MB ze wspomagaczem Voodo I) niczym wiosenna burza, ale nie dziwota... nie taka to znów zła maszyna. Kiedy dostałem oryginalną wersję gry, uruchomiłem ją stękając z uciechy i... nie przerwałem stękania, tyle że powód był już inny. Czort wie czemu, ale gra ruszyła niczym ciężarna babcia pod górę. Nie dało się pograć. Na szczęście w pokoju obok stoi komputerek Anakhy. Ten ci ma Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM i Voodoo II, a to już sprzęt, przed którym trzeba czapkować. No, na tym już poszło lepiej - jeszcze by nie! - choć też bez przesadnego tempa. Co jest? Przecież nie jest to gra, w której trzeba błyskawicznie - jak w niektórych samochodówkach lub strzelankach - przerabiać ogromne ilości danych. Filmy są owszem, owszem, bardzo ładne, ale, do licha, nie takie już rzeczy puszczałem sobie na skromniejszym sprzęcie. Albo to lenistwo programistów, którym się nie chciało dopracować gry, albo coś gorszego. Mam brzydkie podejrzenia, ale nie będę ich ujawniał. Uprzedzając inne domysły od razu powiem, że wykluczam obecność w moim kompie jakiegoś wyjątkowo złośliwego, a nie wykrytego jeszcze wirusa, bo w godzinę później puściłem sobie na tymże (moim) sprzęcie "Darkstone" (a jest to gra, co się zowie) i poszła bez grymasów z całkiem przyzwoitą prędkością. No, dobra... to tyle zastrzeżeń.

Amerzone, jak już powiedziałem, ma urzekające wstawki filmowe. Uwolniony przez bohatera wieloryb nagradza gracza widokiem skoku, przy którym sus Willie'ego z filmu "Uwolnić orkę" to wyczyn godny może co najwyżej Hefajstosa (jak wszyscy wiedzą (?), grecki bóg kowali był - za sprawą tatki Zeusa - kuternogą). Jakość tych filmów jest zaskakująca. Podróż w górę południowoamerykańskiej rzeki obfituje w widoki zapierające dech w piersiach. Co prawda, można by mieć zastrzeżenia co do tego, czy istotnie w dorzeczu Amazonki (czy gdzie tam jeszcze) żyją tak niezwykłe stwory, z jakimi przyjdzie się uporać bohaterowi gry. Nie żeby je zabijał, broń Boże, gra jest ekologiczna i juzerfriendlna, ale w końcu: quien sabe? Kto wie, co się kryje w tropikalnych matecznikach. Co prawda, zauważyć należy, że jak na ekologa, nasz bohater porusza się dość dziwnym pojazdem, z którego buchają smugi czarnego dymu... okropnie to musi śmierdzieć.

Jeżeli już miałbym się czepiać (a czemu nie?), to mógłbym się tylko zastanowić, gdzie i kiedy schorowany w końcu i stary naukowiec znalazł siły, by pod swoją latarnią morską w litej skale wyryć łochy, wobec których wykuty przez tysiące więźniów niemiecki kompleks Riese pod Walimiem nie opodal Wałbrzycha to mała krecia norka? No, zgoda... miał na to ze trzydzieści lat... ale bez przesady. Hrabia Monte Christo w zamku If podczas czternastu lat z trudem przebił się do sąsiada... co prawda, kopał łyżką. A tutaj... windy w skale, podziemna kolejka, samolot wylatujący wprost z litej ściany... trochę to naciągane. Z drugiej zaś strony wszystko to wzmaga uroki gry, więc mniejsza o logikę.

Twórcy zadbali i o to, by gracz mógł się po prostu powłóczyć po obszarze gry bez osobliwych konsekwencji. Latarnia, gdzie mieszka stary Valembois, ma trzy piętra w górę i szklaną przybudówkę na szczycie - ale do ukończenia gry odwiedzenie wszystkiego wcale nie jest

Amerbus

Sam pojazd jest wart osobnego omówienia - jego uniwersalność jest zachwycająca. Może być - w zależności od wybranego modu pracy - samolotem, helikopterem, łodzią podwodną, motorówką, a w razie czego - wszędołazem z kotwiczką i wyciągarką. Wszystko to zobaczysz, kolego, podczas gry. Pomysłowość projektanta tego pojazdu zaskoczyłaby samego McGyvera.

konieczne. Jest to prezent od twórców gry... bardzo smakowity, gdyż, jak pisałem, grafika jest jej mocną stroną. Wypada jednak ostrzec gracza, że sporo istotnej informacji zdobywa się czytając kilometrowej długości dzienniki starego badacza albo wysłuchując długawych monologów napotkanych po drodze osobników, choćby cię więc, bracie, kusiło, by uciąć animację

(domyślenie się, który klawisz na to pozwala, to całkiem osobna sprawa), nie rób tego, bo możesz coś przegapić.

I jeszcze jedno zastrzeżenie. Nie bardzo mi się chce wierzyć, że nawet w komputerze geniusza wyprzedzającego znacznie swoją epokę przed trzydziestu laty znajdowały zastosowanie zupełnie współczesne dyskietki komputerowe. "Drobna to szczególa - jak mawiał pewien mój znajomy - a smak potrawy przecie psuje". Ale w końcu są to - jak mówiłem - zastrzeżenia złośliwca, co uważa, że jak się zrobiło program na cztery kompakty, to można było pierwej posiedzieć odrobinę nad drobiazgami w scenariuszu...

Całość gry, jak już zaznaczyłem, spełnia te wszystkie obietnice, jakie zobaczyłem w wersji beta. Grafika naprawdę zwala z nóg - widać, że pracował nad nią fachowiec nie lada, który wie, czym zaskoczyć widza. Gra daje graczowi możliwości spenetrowania lochów po konkwistadorach, dna morskiej zatoki gdzieś na Karaibach, przejażdżki egzotyczną rzeką, wędrówki po dżungli w poszukiwaniu usypiacza dla rozwścieczonego bawołu hołownika... słowem, zaspokoi najbardziej wybredne gusta.

I jeszcze jedno - co godne uwagi, w dobie dzikich strzelanek i gier, w których bohater (jak w ulubionej przeze mnie ostatnio Darkstone) przechodzi przez życie licząc powalonych (i oczywiście odpowiednio paskudnych) wrogów setkami - Amerzone jest wyjątkowo łagodnie i pokojowo nastawioną grą. Nikt w niej nikogo nie zabija, najbardziej wrogo nastawiony do bohatera tępy kapral Latynos ogranicza się do wsadzenie podróżnika do wiejskiego aresztu. A kiedy po drodze zatrzymują jego (podróżnika) pojazd jakieś złośliwe stworki, zamiast wygarnąć do nich z obrzyna (jak zrobiłby to leszcz Kingpin), napuszcza na nie pszczoły - które do złości też pobudza ekologicznie, za pomocą dymu, a nie na przykład rozwalając im gniazda kamulcem. Nie zabija nawet węża natręta, co owija się wokół dźwigni, jaką powinien ruszyć, tylko prosi o pomoc innych, którzy łagodną perswazją odwołują gadzinę na bok... Można tę grę spokojnie polecić dzieciom i młodzieży przedszkolnej, jest dydaktyczna jak wierszyki Jachowicza. Bohater kocha przyrodę aż do granic utraty instynktu samozachowawczego, co mnie osobiście też nieco irytuje, jak tani sentymentalizm. W istocie przyroda wcale nas nie kocha miłością tak silną, jak wmawiają nam to niektórzy ekolodzy-oszołomowie, i próba zaprzyjaźnienia się z np. gniazdem os może się dla nafaszerowanego bzdurnymi teoriami o harmonii współżycia człowieka ze środowiskiem dziecięcia zakończyć bardzo boleśnie i w szpitalu. Do przyrody mam stosunek ambiwalentny. Czyste lasy? Wiewiórki? Bociany? Yes! Komary? Szerszenie? No!

Wracając do gry... Stopień trudności zagadek jest w zasadzie przeciętny - a dodatkowym ich ułatwieniem jest to, że na każdej lokacji w miejscu, gdzie da się coś zrobić, kursor natychmiast zmienia kształt. I graczowi pozostaje tylko pokombinować, co zjeść z czym. Gdyby nie moje zastrzeżenie, dotyczące jej podejrzanie wysokich wymagań sprzętowych, polecilbym ją każdemu. Ale tak mogę, niestety, polecić ją tylko tym, co mają sprzęt najwyższej klasy. Pozostali będą musieli się obejść smakiem... a szkoda. Nie jestem też pewien, czy na moją ucieczkę, z jaką wyliczałem drobne w końcu potknięcia logiczne twórców gry, nie wpłynęła złość wywołana tym, że nie mogłem sobie w nią pograć na swoim kompie. Anakha nie jest osobnikiem słodkim w pożyciu jak owoc mango i spojrzenia, jakie mi rzucał, gdy przestępując z nogi na nogę prosiłem go o udostępnienie kompa (a potrafi popatrzeć tak, że

W grze ujęła mnie bardzo dbałość o realizm scenografii ...

Terminator byłby się zająknął) też mogły mieć wpływ na recenzję. No... w sumie ocenię tę grę na 8 punktów.

Uwaga: W wymaganiach sprzętowych podałem konfigurację, na której można grać bez tzw. "zaciachów". Minimalne wymagania gry są na pewno niższe - podobnie jak i komfort grania na takim sprzęcie. ■

Ocena: 8

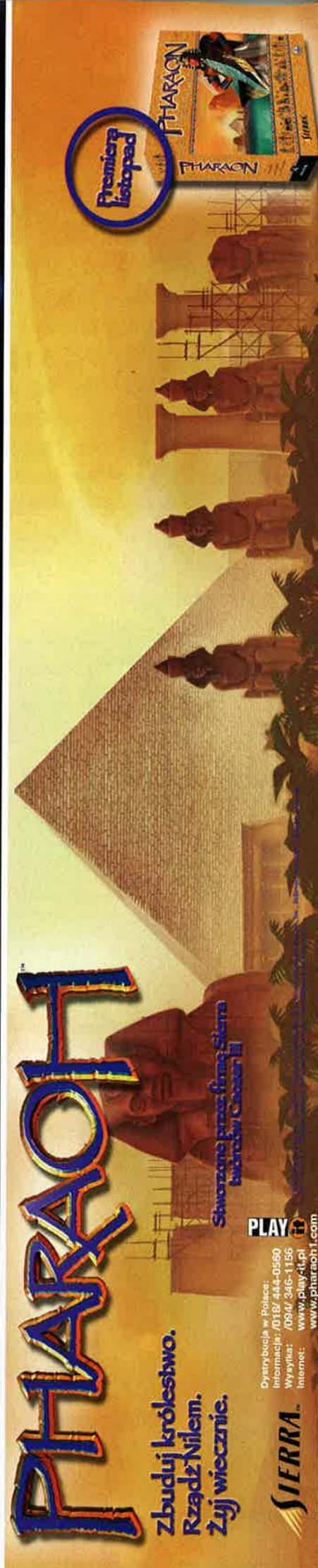
Plusy:
- wspaniała grafika i doskonałe dobrany dźwięk.
- humanitarne przesłanie gry

Minusy:
- może nieco zbyt proste zagadki
- parę małych, ale dokuczliwych błędów logicznych
- wymagania sprzętowe!!!

INFO

CD-ACTION

Producent:	Microids
Dystrybutor:	CODA S.M.G. Polska (022) 826 33 1
Internet:	http://www.amerzone.com
Wymagania:	Pentium II 350, przynajmniej 64MB RAM, napęd CD/DVD, Win95/98
Akcelerator:	Może być



Latam!

Tak zupełnie pozbawionego wstrząsów i szoku urazowego powrotu z urlopu, a więc z wygrzewania w słoneczku, słodkiego lenistwa i ogólnego bujania w obłokach, jak w tym roku, doprawdy mógłbym tylko życzyć sobie i wszystkim na przyszłość. Już w chwilę bowiem po moim ukradkowym wsunięciu się do redakcji, Naczelny, wychwyciwszy tkwiącą we mnie jeszcze mocno niechęć do stanięcia twardo na ziemi i mierzenia się z szarą rzeczywistością, z potężną mocą Terminal Reality wysłał mnie z powrotem w przestworza. Cóż, mogłem się jedynie cieszyć - nie ma bowiem niczego gorszego niż nagłe sprowadzenie kogoś na ziemię... No, chyba że jest to naprawdę niezbędne i w dodatku robi to specjalista z wieży kontroli lotów. Chociażby taki, jak ci z głośnej i długo oczekiwanej symulacji lotu FLY!

GEM.INI

Pierwsze, skrzętnie zbierane strzępki informacji o FLY! pojawiły się w prasie dobre dwa lata temu. Już wówczas jawił się on w świadomości społeczności "symulantów" jako jeden z najbardziej realistycznych programów (bo czy to jeszcze gra?) tego typu. Mniemanie to potwierdzała sama osoba twórcy - znanego ze świetnych, stworzonych pod egidą Microsoftu Monster Truck Madness i znakomitego CART Precision Racing, a jeszcze wcześniej Terminal Velocity - Terminal Reality (prawda, jak ładnie?). Zdążyło jednak upłynąć troszkę czasu, zapoznaliśmy się z paroma innymi niezłymi symulatorami lotu, postarzeliśmy odrobinę, wyostrzył się nam smak... Wreszcie, w momencie gdy zupełnie się go nie spodziewałem - bo, jako się rzekło, tuż po urlopie - pojawił się on w moim napędzie. Zaistniał, jednak przyznaję od razu: nie wzbudził we mnie żywiołowego entuzjazmu. Dlaczego? W gruncie rzeczy odpowiedź na to pytanie zawiera się nie tyle w tym, co jest, co w ogólnym wrażeniu, jakie owo to-co-jest wywiera.

Czym?

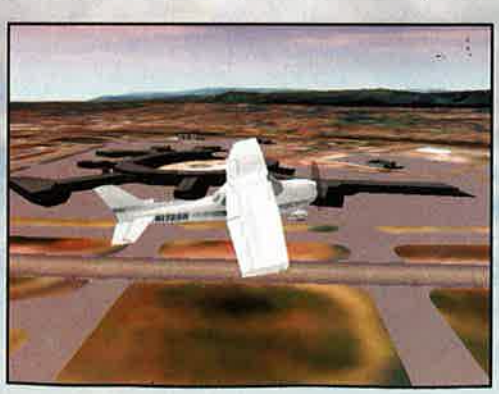
FLY! jest symulatorem lotu maszyn cywilnych - nie można więc spodziewać się szczęku broni pokładowej czy dziur w zagłówkach lotniczych foteli po pociskach kalibru 22 mm. Tu bowiem walczy się głównie z pogodą - mgłą, oblodzeniem, wiatrem, brakiem paliwa czy widoczności i... sobą samym. Ściślej szlifowanymi umiejętnościami czy raczej (jak w moim przypadku) ich brakiem. Każdy z samolotów bowiem - a w chwili obecnej dostępnych jest ich pięć typów: Cessna 172R Skyhawk (silnik tłokowy), New Piper's Malibu Mirage (jednosilnikowiec z doładowaniem), New Piper's Navajo Chieftain (dwusilnikowiec), Beechcraft King Air B200 (dwu-turbośmigłowiec), and Raytheon's Hawker 800XP (odrzutowiec klasy biznes) - naprawdę imponuje jakością odtworzenia, i to nie tylko wyglądu, ale przede wszystkim ich awioniki i charakterystyki (duszy?). Wypowiedzi prawdziwych, nie tylko wirtualnych pilotów potwierdzają to jednogłośnie.

Te samoloty jednak naprawdę zostały jakby co do atomu przeniesione w komputery - od końcówek lotek po kokpity. Weźmy na przykład te ostatnie: w każdej z wymienionych maszyn zostały nie tylko odtworzone z maniacką dokładnością, ale wprost powołane do życia! To już nie tylko prerenderowane, pseudo-przestrzenne "tapety" - one w pełni działają! I nie chodzi tu jedynie o to, że zegary wskazują to, po co zostały stworzone, ale głównie o to, że wszystkie, dosłownie wszystkie czynności składające się na pilotowanie można wykonać jedynie przy pomocy myszy! Oczywiście nikomu nie polecam tego sposobu - jest... jakby to ująć... czasochłonny i średnio wygodny. Tym niemniej istnieje on i może być traktowany na równi z innymi sposobami kontrolowania samolotów! Warto wspomnieć również o tym, że gdy zawieszamy przez moment kursor nad którymś z elementów kokpitu, pojawia się skrótowy opis funkcji, jaką dane urządzenie spełnia! Dzięki temu, choć początkowo naprawdę można się pogubić w dziesiątkach przełączników, pstryczków, wajch, dźwigni, pokręteł i ekraników, już w parę chwil po zapięciu pasów i dokładnym rozglądnięciu wokoło zaczynamy czuć się w fotelu pilota, jak gdybyśmy właśnie w nim się urodzili.

Po i ponad czym?

Pisząc o symulatorach, nie sposób nie wspomnieć o obszarze, nad którym dane nam jest pomącić powietrze. W przypadku FLY! jednak jest dokładnie odwrotnie - trudno mówić o nim jako czymś szczególnym, gdyż teatrem, na scenie którego będziemy występować, płosząc ptaki i innych pilotów, jest dokładnie cały świat! (sic!) Oczywiście pojęcie świata użyte w tym momencie odnosi się jedynie - jak zwykle gdy wypowiada się rodowity Ziemianin (ale we Flocie Imperium!) - do naszego globu, tym niemniej wciąż jest to ładny kawałek gruntu do "zorania". Jestem gotów założyć się o każdą stawkę, że żadnemu z nas nie wystarczyłoby na to życia. Ten układ, ta nieograniczona przestrzeń, sprawia jednak, że przed ludźmi wielbiącymi komputerowe symulacje na poziomie starającym się dorównać rzeczywistości otworzyły się lepsze możliwości wykorzystania FLY!, niż proponowane przeze mnie wybijanie nimi dziur w ziemi; oto w jednym z klubów wielbicieli już w tej chwili trwa konkurs na... okrążenie świata - na czas i z wykorzystaniem jedynie proponowanych lotnisk!

Tych ostatnich zaś nie brakuje. Ja sam byłem zaskoczony w momencie, gdy czyniąc pierwsze, nieporadne jeszcze kroczki w Flight Plannerze (przygotowując lot - wyznaczając kurs i waypointy), kliknąłem na listę lotnisk i w małym kraju w Europie znalazłem lotnisko Strachowice. Niby nic - a jednak. Tak się bowiem dziwnie składa, że dzieli je od mego domeczku jakieś 10 minut spokojnej jazdy rowerem. Naturalnie natychmiast wrzuciłem je na listę ulubionych i przez najbliższe parę godzin odbywałem krótkie



Po prawej:
Na pierwszy rzut oka latamy beztrosko. Nie jest to jednak proste ani łatwe.

Ocena: 7

Plusy:
- gra starająca się dorównać rzeczywistości (teren - cały świat, ho ho!)
- pięć niemal-realnych samolotów
- wolumetryczne chmury
- lotniska na całym świecie
- Flight Planner

Minusy:
- skomplikowanie lotu do bólu
- jedynie pięć miast
- akcja atrakcyjna na tyle, na ile atrakcyjny jest lot samolotem
- wyłącznie dla maniaków awiacji!

wycieczki na górskie lotniska czeskie. Ogólnie FLY! wypchany jest liczbą ponad 9500 lotnisk - tak publicznych, jak wojskowych (niejednokrotnie trzeba kierować się ich TACANami) i prywatnych; zarówno wyposażonych w wieże, jak i tych, którym dumna nazwa została dana na kredyt, gdyż powstały poprzez wydeptanie ścieżki w górach...

Mimo jednak że pasy do lądowań można znaleźć w niemalże każdej szerokości i długości geograficznej, to zdecydowanie największa ich liczba - co zrozumiałe, jednak nie do końca właściwe - zajmuje obszar Ameryki Północnej. Właśnie tam, za oceanem, natknąć się można również (po uprzednim zainstalowaniu) na pięć specjalnie przygotowanych obszarów zurbanizowanych: są to (jak na razie!) Wielkie Jabłko, które nie jest jabłkiem, a Nowym Jorkiem, San Francisco (wraz ze słynną Złotą Bramą, która nie jest bramą), Dallas z Fortem Worth, Wietrzne Miasto - Chicago - oraz Los Angeles. Jest z nimi jednak o tyle dziwnie, że początkowo, tj. po zainstalowaniu podstawki - nie ma ich! Konfundujące, że z początku wykorzystuje się do nauk programowe scenariusze, gdzie - dla przykładu - należy wylądować na moście Golden Gate. I tyle tylko, że mostu tego... nie ma. Problem tkwi w wspominanym, do znudzenia modułowym systemie budowy powierzchni ziemi; oznacza to, że dopóki nie dodamy ich, start samolotem z Empire State Building nie będzie emocjonujący ani przez moment - po prostu start w locie z włączonymi, nie wiedzieć czemu, hamulcami kołowymi...

Czym poraża?

Warto, choćby jedynie przez chwilę, poprzyglądać się FLY! Najważniejszą bowiem jego cechą, ważniejszą nawet od fantastycznego wyczynu, jakim bez wątpienia jest zmieszczenie świata na trzech płytach, tą, którą doceni z pewnością grono wielbicieli maksymalnego realizmu, jest doprawdy niezwykła, w pełnym znaczniu tego określenia, dbałość o szczegóły; wśród nich również i te, które w gruncie rzeczy mogłyby zostać pominięte. Co zabawne - najprawdopodobniej nikt by się o nie nie upomniał, gdyż nikomu nie wpadłoby do głowy, że to, czego nie ma, mogłoby się pojawić! Myślę tu o drobiazgach, jak możliwość rozmieszczenia paliwa w różnych zbiornikach i wpływ, jaki będzie to miało na awiację, czy sposobie rozmieszczenia pasażerów i ładunku (sic!) w salonikach i ładowniach (jak kto woli), tak by uzyskać jak najlepsze warunki pilotowania.

I to nie wszystko - każdy bowiem element, na który rzucimy okiem we FLY!, ma swe głębokie uzasadnienie i równie głęboko wrasta w rzeczywistość - ot, chociażby prostokącik, jaki w każdej z maszyn symbolizuje urządzenie obsługi systemu nawigacji satelitarnej (GPS; Global Position System), który został opracowany na podstawie i na obraz i podobieństwo Allied Signal/ Bendix King KLN 89 GPS. Podobnie ma się rzecz z rzeczą stanowiącą jedynego przyjaciela pilotów mających problemy w powietrzu - radiem. Wszystkie częstotliwości i sposób działania odpowiadają w zupełności autentycznym. Całe szczęście, że dołączono listę częstotliwości lotnisk...

Przez cały dotychczasowy potok słów wybijają się co pewien czas odnoszące się do konkretnych wartości liczbowych zwroty "na razie", "aktualnie" i im podobne. Tak jednak jest - początkowe wrażenie, że FLY! zamyka się w imponującej przestrzeni 3 płyt CD, szybko ulega korekcie. Byłoby to bowiem ewidentne kłamstwo. Otwarta struktura gry umożliwia doinstalowanie i odinstalowanie - odpowiednio - pożądanych i zbędnych elementów, map, obiektów... O te zaś nie trzeba się martwić; Terminal Reality sposobi się do zarzucenia rynku

U dołu:
Zobaczyć to naprawdę... Ech!

narzędziami, które umożliwią samodzielne, a co ważniejsze, stosunkowo proste tworzenie własnych samolotów, lotnisk, cywilnych obiektów naziemnych. Wygląda na to, że obok imperium budowanego wokół Microsoft Flight Simulator wyrośnie podobne na podstawie FLY! Wydaje się to tym bardziej prawdopodobne, że za jednym i drugim stoi ta sama osoba - Mark Randel.

Czym zaskakuje?

Niemal w każdym przypadku, gdy mowa o symulatorach, mawia się, że teren został odtworzony za pomocą fotografii satelitarnej. To

jednak ludziom z Terminal Reality wydało się niewystarczające; obok setek zdjęć, wykorzystali do ukształtowania realnej topografii naszego globu Digital Elevation Model (DEM), a dokładniej 67,128,864 punktów wysokości, które posłużyły jako "podpórki" siatki; tę następnie pokryto teksturami. Dzięki temu wrażenie (oczywiście z odpowiedniego oddalenia) rzeczywistości obrazu Ziemi jest niesamowite. Tym bardziej, że po raz pierwszy w symulacjach lotu wykorzystano 32-bitowy kolor! Całość zaś - co prawdopodobnie jest najdziwniejsze ze wszystkiego, o czym dotychczas mówiliśmy - na zalecanej konfiguracji działa wyjątkowo płynnie. Zacięcia zdarzają się, owszem, jednak wyłącznie wtedy, gdy prześlizgujemy się pomiędzy drapaczami chmur w Chicago. Z drugiej jednak strony - obiektów naziemnych generalnie nie ma zbyt wiele, więc może stąd ta sprawność działania?

Dźwięk... Tu niewielkie rozczarowanie. Jest tak, jak powinno być, i ani grama więcej. Przez większość lotu słyszymy warkot lub szum silników, od czasu do czasu w słuchawkach odezwie się niesamowicie realny głos obsługi naziemnej, czasem zawyje któryś z brzęczyków, alarmując o oblodzeniu klap czy groźbie przepadnięcia. Po prawdzie trudno oczekiwać więcej, jednak... przelatując nad miastem oczekuje się podświadomie czegoś jeszcze - chociażby stłumionych klaksonów samochodów czy sygnałów pędzących w miejsce swego przeznaczenia pojazdów uprzywilejowanych. Cóż... No właśnie - zaskoczył mnie też niemile praktyczny brak jakiegokolwiek ruchu na ziemi. Niestety, po raz kolejny twórcy symulatorów próbują przekonać graczy, że jedynymi pojazdami naziemnymi są samoloty kołujące na pasach startowych. A przecież można coś z tym zrobić: Apache-Havoc świadkiem. Czyżby ów rzekomo fenomenalny, stanowiący ukochane dziecko Terminal Reality engine: Photex3 nie był aż tak fenomenalny?

Raczej tak nie jest - niebywałe, bijące na głowę wszystko, co dotąd odczułem, wrażenie autentyczności wywiera bowiem również "rzecz", która zwykła wypełniać ziemską atmosferę: pogoda i warunki, jakie dyktuje pilotom. Po raz (bodajże) pierwszy we flight-simie pojawia się wolumetryczna mgła i chmury (oznacza to, że "mgiełka" jest bardziej gęsta w środku "chmury" niż na jej obrzeżach!). Warto wspomnieć również, że właśnie we FLY! po raz pierwszy tak autentycznie przeżywałem lądowanie z bocznym wiatrem (nie wszędzie jest odpowiednio dużo różnych pasów...). Lot we mgle zaś, w sytuacji, gdy nie widzimy nic poza

dla wszystkich, którzy się zań zabiorą. Zdecydowanie bowiem trzeba powiedzieć, że nie jest on pozycją dla każdego lubiącego od czasu do czasu wirtualnie się powznosić. Dla ludzi, którzy gotowi byliby sprzedać duszę diablu, byle tylko otrzymać kluczyki do którejś z awionetek, tych, którzy w małym palcu mają znaczenie skrótów VOR, TCAS i innych, znają się na nawigacji powietrznej i nie lądują (jak ja) bez zezwoleń, FLY!, owszem, będzie rewelacją godną zapewne najwyższej oceny naszego magazynu. Dla wszystkich maluczkich jednak pilotów-amatorów nie będzie to - obawiam się - program ich marzeń. Zbyt dużo w nim drobiazgów, zbyt mało prostej, niezobowiązującej zabawy. Ilu jednak spośród odbiorców wyrzuci z dysków twardych wszystko oprócz FLY!, a ilu postąpi dokładnie odwrotnie - czas pokaże. Ja jednak wiem, że ostatecznie zdecydowałem się uwolnić miejsce na dysku zajęte dotąd przez FLY!; dla TIE Fightera - zwykłej, latanej, ale jak piekielnie satysfakcjonującej zręcznościówki! ■

słupkami szyb kabiny, jest koszmarem, którego z kolei wolałbym nie przeżywać. W tej sytuacji, przy tak zaawansowanej interakcji fizyki gry z warunkami pogodowymi, czymś więcej niż tylko ciekawostką może wydać się to, że dostępna jest możliwość implementowania w grę ściągniętych z Internetu stanów pogodowych panujących w danym miejscu i czasie! Dążenie do perfekcji naprawdę bliskie przesady...

Czy będę FLY!erem?

W ogólnym zatem rozrachunku wielce prawdopodobne stają się słowa, że FLY! jest najbardziej realistycznym symulatorem lotu, jaki dotąd miał okazję trafić pod strzechy

z eternitu. Pod wątpliwość jednak pozwolę sobie poddać coś innego - twierdzenie o jego wszechstronności i atrakcyjności

INFO CD-ACTION

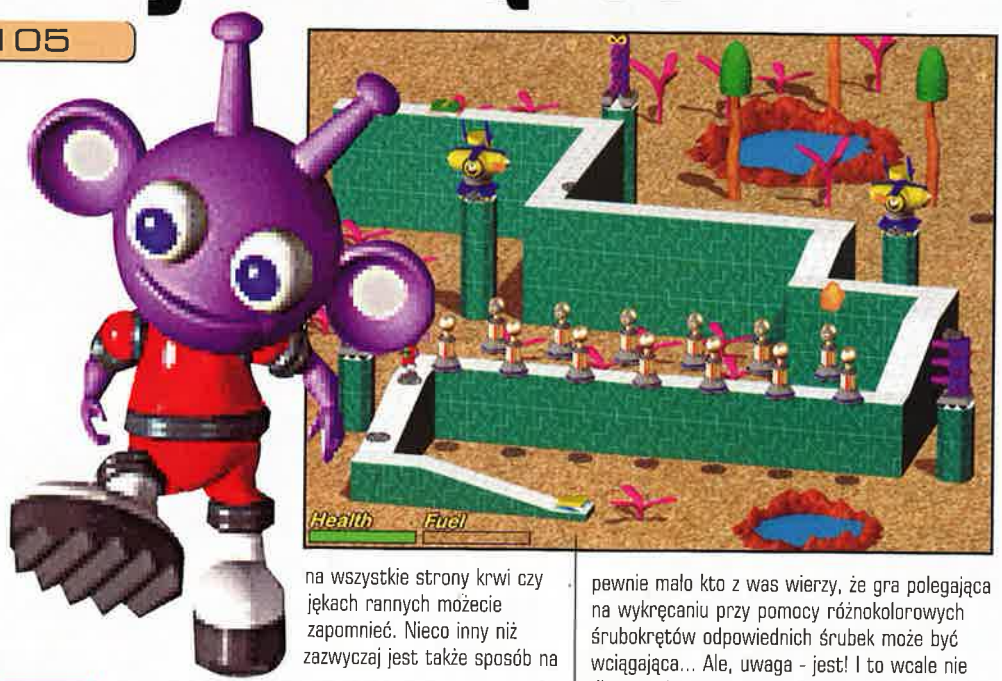
Producent:	Terminal Reality
Dystrybutor:	Play It tel. 343653633
Internet:	http://www.xxx
Wymagania:	P200 MMX, Windows 95/98/NT 4.0, 32 MB RAM, 4x CD ROM, 460 MB (1,8 GB pełna - ufff)
Akcelerator:	zalecany

STAR WARS
TOP-2000 COLLECTION
BLOKI RYSUNKOWE
KOŁONOTATNIKI
DŁUGOPISY
NOTATNIKI
ZESZYTY
NOTESY
TECZKI
KREDKI
BRULIONY
FLAMASTRY
SEGREGATORY
KOSTKI CIENIOWANE
PODKŁADKA NA BIURKO
TA FANTAZJA MOŻE TRWAĆ
nawet w szkole
TOP-2000

Gubble Zymbot Quest

Od lat 5 do 105

Gier, które można bez najmniejszych obaw polecić nawet najmłodszym, zbyt wielu nie ma. Prawdę powiedziawszy (choć odkrywcze to raczej nie jest), na listach przebojów dominują tytuły opatrzone znaczkiem sugerującym ich mniejszą bądź większą dla dzieci niestosowność. Choć, gdy ktoś się uprze, to pewnie coś tam dla milusińskich i znajdzie... Ale jeśli przy okazji ma to być program, który zainteresowałby również i nieco starszych, tak łatwo już nie będzie. Właściwie jedyne, co przychodzi mi na myśl, to stary Gubble.



MCDRIVE

Jest to w dodatku gra, w której przypadku określenie "stare, ale jare" wcale nie wydaje się być pustymi słowami - przynajmniej dla kogoś lubiącego gry typu Arcade, czyli będące połączeniem zręcznościówek i platformówek z pewną dozą taktyki potrzebnej do przejścia kolejnych plansz. Nie jest to jednak jeszcze jedna współczesna konwersja tytułu z konsoli, wymagająca refleksu supermana, koordynacji linoskoczków i innych tego typu przymiotów obcych zwykłym osobnikom rodzaju ludzkiego. W końcu zakwalifikowałem ją jako tytuł dla każdego, nieprawdaż?

Aby tak było w istocie, zamiast kolejnego dzielnego Marines w roli głównej występuje sympatyczny stworek imieniem Gubble. Wprawdzie i on wyrusza na krucjatę, ale w jej trakcie nie tyle zabija wszystkich wrogów, co wkręca znajdujące się na kolejnych planszach różnokolorowe śrubki - i to wcale nie po to, by spowodować wielką eksplozję. Owszem, musi on przy okazji unikać zamieszkujących je stworków, a zetknięcie się z nimi do najprzyjemniejszych doświadczeń nie należy i powoduje spadek sił życiowych naszego bohatera, ale o tryskającej na wszystkie strony krwi czy jękach rannych możecie zapomnieć. Nieco inny niż zazwyczaj jest także sposób na bezpieczeństwo - nie jest to bowiem masowa eksterminacja wszystkiego, co się na planszy rusza! Przecież jest to tytuł także dla dzieci!!! Dlatego też zamiast ze stworkami walczyć, wystarczy je omijać lub przeskakiwać - sposoby te są równie co eksterminacja skuteczne, ale nie ograniczają kręgu odbiorców.

Dobra, tylko po co ja tutaj piszę o części pierwszej, skoro artykuł traktuje, przynajmniej teoretycznie, o jej następcy? Ano obie te gry różnią się właściwie jedynie ulepszoną oprawą tego drugiego oraz nowymi planszami. A że główne idee pozostały takie same, więc powyższy wstęp historyczny nakreśla jednocześnie zadania czekające nas także i w nowych przygodach Gubble'a.

Nie znaczy to jednak, że jedyna różnica między tymi tytułami to nowe plansze! W końcu nie jest to jedynie dysk z misjami! Wprawdzie zmiany rewolucyjnego charakteru nie mają i na pierwszy rzut oka ograniczają się jedynie do ulepszeń interfejsu oraz poprawionej grafiki, ale to na szczęście nie koniec. Nie mniej istotne są bowiem dodatkowe klocki budujące poszczególne układy - w końcu w tego typu produkcjach grafika wcale najważniejsza nie jest, bardziej liczy się jej przejrzystość oraz grywalność. A na żadną z tych rzeczy narzekać nie można. Przejrzystość nie idzie wprawdzie w parze z graficznymi fajerwerkami, ale dzięki temu gra nie wymaga ani akceleratora 3D, ani sprzętu w kosmicznej konfiguracji. A grywalność - cóż, pewnie mało kto z was wierzy, że gra polegająca na wykręcaniu przy pomocy różnokolorowych śrubokrętów odpowiednich śrubek może być wciągająca... Ale, uwaga - jest! I to wcale nie dlatego, że wrogowie są jakoś super inteligentni - tutaj akurat poruszają się oni w sposób całkowicie automatyczny i nie zwracają na nas najmniejszej uwagi! O co więc chodzi? Ano o same plansze. Zostały one bowiem dopracowane do najmniejszych szczegółów! Zadbano o to, by na początku bezboleśnie wprowadzały gracza w podstawowe idee gry, a później sprawiały coraz większe trudności, wymagały coraz bardziej zaawansowanych strategii. W dodatku w podstawowej wersji zawarto ich ponad sto, a na krążku znajduje się także darmowy ich edytor! Słowem, w jednym pudełku otrzymuje się kompletny zestaw wszystkiego, co do dobrej zabawy niezbędne!

Cóż można napisać w podsumowaniu? Jak głosi jeden z cytatów na stronie producenta, Gubble II to czysta zabawa. I to "czysta" nie tylko w rozumieniu "dobra", ale także w swoim pierwotnym. Nie trzeba się bowiem obawiać, że przenosi ona jakieś nieodpowiednie treści, że może być dla kogoś niestosowna.

Czy warto ją kupić? Cóż, jeśli tylko grozi wam najazd rodziny z małymi dziećmi, to lepiej się nie wahajcie - jest to bowiem przetestowany (i działający!) sposób na spokój. ■

Gubble Zymbot Quest - co to jest?

Tytuł pochodzi od dwóch słów leżących u podstaw tej gry. Pierwsze z nich to imię głównego bohatera, czyli Gubble D. Gleepa. A Zymboty? To taka dziwna nazwa plansz... Właściwie jej jedyną zaletą jest chyba tajemnicze brzmienie, ale czy to źle, że nie chodzimy po "levelach" a po "Zymbotach"?

Ocena: 7

Plusy:
- gra dla każdego
- brak przemocy
- pogodny klimat
- bardzo dużo plansz
- dołączony edytor

Minusy:
- brak fajerwerków - ale czy to wada?
- Naczelny ją lubi ;-)

INFO CD-ACTION

Producent:	Actual Entertainment
Dystrybutor:	Mirage tel. (022) 616 1551
Internet:	http://ww.actualentertainment.com
Wymagania:	Pentium 90, 8MB RAM, Windows95, DirectX, polecana karta dźwiękowa.
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 1/99

Dungeon Keeper 2

Strażnik znowu na straży

Ten dzień zapowiadał się nieszczególnie. Za oknami szaruga, z nieba leją się litry deszczu... Ogólnie rzecz biorąc, polska szaro-burа jesień. Z trudem zwlokłem się z ciepłego łóżeczka i po deszczowym prysznicu dotarłem do redakcji. Zaspany wbiłem się krzesło, założyłem na uszy słuchawki i dla poprawienia sobie humoru sięgnąłem po jedną z najlepszych tegorocznych produkcji muzycznych - Amorphis "Tuonela". Zatopiłem się z rozkoszą w świat muzycznej rozpusty serwowany przez Finów... Nagle w drzwiach pojawił się Naczelny i z wprost niebywałą celnością trafił mnie pudełkiem, wyrywając z półsnu. Mocno nieprzytomnym wzrokiem spojrzałem na tytuł Dungeon Keeper 2... "Tuonela" znaczy podziemie... Ten dzień jednak powinien być udany ;).

ELD

Na sequel tej gry oczekiwali gracze i recenzenci ze zdwojoną niecierpliwością i... niepokojem. Dungeon Keeper był bez wątpienia wielką grą i po sequelu można było się spodziewać znakomitej zabawy. Sęk w tym, że po sukcesie Dungeon Keeper szeregi Bullfrog opuścił ich najlepszy programista, Peter Molyneux. Twórca takich gier, jak Magic Carpet czy Theme Park. Jako że był on niekwestionowaną gwiazdą teamu Bullfrog, reszta programistów stanęła przed niezwykle trudnym zadaniem. Co jest bardzo miłym zaskoczeniem, nie tylko temu zadaniu podołali, ale również poszli za ciosem i Dungeon Keeper 2 jest jak najbardziej godnym następcą jedynki. Jeszcze lepszym, mroczniejszym i bardziej grywalnym. Powitajcie nowego władcę podziemi! W przypadku Dungeon Keeper 2 oszczędzę Wam zbędnego pisania o fabule. Bo i o czym mam napisać? Ponownie wcielamy się w szefa podziemi i kierujemy poczynaniami naszych podopiecznych z piekła rodem. Musisz zbudować potężne, podziemne królestwo, do którego nie będą mieli wstępu żadni śmialkowie. To znaczy wpuścić, owszem, możesz, ale tylko po to, aby ich kości zgniły w Twoich lochach. Zadanie niby banalne, ale jakże jednocześnie trudne. Dla pojedynczego gracza przeznaczono Kampanię, Potyczkę oraz tzw. Loszek-Pieszczoszek. Na tryb kampanii składają się w sumie dwadzieścia dwie misje, w czasie których gracz będzie mógł stworzyć swoje podziemne królestwo. Kampania tym razem nie jest już tak monotonna, jak w jedynce, i cały

Po lewej:
Piękny i bestia

Ocena: 8

Plusy:
- Znacznie poprawiony engine
- Grafika
- Muzyka
- Animacja
- Duża liczba potworów i przeciwników
- Zaczyna się nudzić naprawdę dopiero po dłuższym czasie :)
- Praca kamer
- Spolszczenie
- Dość przystępna cena

Minusy:
- Tryb FPP Kwakiem ani Unrealem nie jest

czas coś się dzieje. Nowością dla samotnika jest Loszek-Pieszczoszek. Można chyba śmiało powiedzieć, że ów loszek to nic innego, jak Tutorial, w każdym razie takie zadania spełnia. Możesz sam sobie spokojnie budować własne lochy, nie troszcząc się o zadania, jakie musisz wypełnić w kampanii, a przy tym możesz szybko

opanować wszelkie niuanse dotyczące kierowania tym przedsięwzięciem. Dodatkowo, jak chcesz, możesz zażyczyć sobie ekstra emocji w postaci np. inwazji bohaterów lub samemu wyruszyć na wyprawę w celu zapolowania na potencjalne ofiary. Potyczka to tryb przeznaczony dla gracza z zacięciem bardziej bojowym niż taktycznym. Zamiast bawić się w tworzenie od podstaw naszej potwornickiej społeczności, od razu stajemy do boju z przeciwnikiem i nie pozostaje nam nic innego, jak tylko walka. Jest to, jakby nie patrzeć, dokładna odwrotność Loszka-Pieszczoszka. Tam uczymy się budować lochy, a w Potyczce walczyć. Gracz po zaliczeniu obu tych trybów jest wręcz wyśmienicie przygotowany do zmierzenia się z kampanią.

Usatysfakcjonowani Dungeon Keeperem 2 będą zapewne wszyscy sieciarze. Walczyć mogą oni aż na dwudziestu planszach przez TCP/IP, IPX.
Po wybraniu interesującego nas trybu rozpoczynamy grę i... pierwsze zaskoczenie.

U góry: Zaraz będę miał chochlika w łapskach.

Pomimo straty tak znakomitego programisty, jak Molyneux, Bullfrog spisał się znakomicie. Na potrzeby Dungeon Keeper 2 napisano całkowicie nowy "silnik". W porównaniu do jedynki jest on genialny. Znacznie ładniejszy i szybszy od swojego poprzednika. Odznacza się on pracą w true-color z nieprawdopodobną prędkością i nawet przy pojawieniu się na planszy kilkudziesięciu potworów nie zaczyna się haczyć. W dużym stopniu jest to zasługa akceleratorów, ale Dungeon Keeper 2 także w wersji na gole blaszaki chodzi nad wyraz dobrze.
Podobnie jak w Dungeon Keeper, również i tym razem możesz w momencie walki wskoczyć w tryb FPP, który także - w porównaniu do jedynki - został wykonany idealnie. Nie oznacza to oczywiście, że można go porównywać z klasycznymi shooterami, jak Quake 2, Unreal czy Blood 2. Dungeon Keeper 2 to przede wszystkim jednak gra strategiczna i trudno wymagać od niego takiego perfekcjonizmu, jak w przypadku, powiedzmy, Unreal. Pomimo jednak licznych buraczków tryb FPP jest bardzo przydatny w wielu misjach. Czasami warto wybrać się w pojedynkę na małe co nieco, aby wyrżnąć kilku bohaterów. Ale zostawmy już perspektywę pierwszej osoby i zajmijmy się strategicznymi aspektami gry, gdyż stanowczo więcej czasu spędzisz na rozbudowie swego królestwa niż ganianiu i zabijaniu wrogów. Tym razem nie wygląda to jak zwykła gra strategiczna. To znaczy, wreszcie Dungeon Keeper 2 ma doskonale mroczny klimat podziemi. A wszystko to głównie dzięki wspaniałym efektom świetlnym, takim jak cienie, efekty czarów czy światła pochodni widoczne na ścianach lochów. Rewelacyjnie wyglądają płynne sprawy, czyli płynąca woda i gotująca się lawa. Każdy detal tego podziemnego świata jest niemal perfekcyjnie dokładny. Wystarczy zbliżyć kamerę, aby się o tym samemu przekonać. Właśnie, praca kamer to następny plusik nowego Dungeon Keeper. Przypomina mi ona cudownego Mytha. Możesz ustawić kamerę w dowolnym punkcie lochu i oglądać rozgrywające się wydarzenia, jak

Stwory

Chochlik - podstawowa siła robocza. Najlepsze jest to, że istnieją dzięki manie. Skutkiem tego nie wymagają pożywienia i odpoczynku. Bardzo pożyteczne brzydale, które jednak zazwyczaj unikają walki. Za to jak budują!
Zawód: zwiadowca. Zaklęcia: autoprzyspieszenie i teleportacja.

Goblin - mięso armatnie Twojej armii. Oczywiście słabe w pojedynkę, okazują się groźną bronią atakując całą grupą. Niezbyt lubiane przez pozostałe stwory.
Zawód: wojownik.

Czarnoksiężnik - może niezbyt miłe istoty, ale za to piekielnie inteligentne i skuteczne w walkach dzięki rzucanym czarom. Trzymają się przeważnie blisko Biblioteki.
Zawód: myśliciel. Zaklęcia: kula ognlowa, leczenie, bomba ognlowa.

Świetlik - latadełka wykorzystywane do badania ciemnych lochów. Szybkie, nadają się znakomicie na zwiadowców.
Zawód: zwiadowca

Troll - robotnik wykonujący wszystkie zadania wymagające siły fizycznej i zdolności manualnych, jak np. rozbrajanie pułapek czy konstruowanie różnych przedmiotów w warsztacie.
Zawód: pracownik fizyczny

Elfka Mroku - jak to zwykle elfy, doskonale posługują się kuszą (chociaż mi elfy kojarzą się bardziej z łukami), ale też i są konfliktowe w stosunku do innych ras. Dodatkowo są leniwe i nie znoszą pracy badawczej i w warsztacie.
Zawód: wojowniczka; Zaklęcia: noże, strzała, pocisk kierowany

Szkielet - kruche i słabe, sprawdzają się jedynie jako strażnicy. Do walki niestety praktycznie nie przydatne. Zaletą ich jest to, że nie jedzą, przez co nie opuszczają posterunków. Nie pobierają również żołdu i są szaleńczo odważne. Gdyby jeszcze potrafili walczyć...
Zawód: wojownik

Czarna Dama - uwielbiają walkę oraz tortury. Nic poza tym ich nie interesuje.
Zawód: wojowniczka; Zaklęcia: gradobicie, błyskawica, zamrożenie

Salamandra - kręcą się zawsze w pobliżu gorącej lawy. Przydatne w walce, zupełnie bezużyteczne w pracach badawczych lub produkcyjnych.
Zawód: wojowniczka; Zaklęcia: plucie, kula ognia

Włóczęga - doskonali "cichociemni". Potrafią się świetnie skryć i zaatakować z zaskoczenia. Unikają otwartej walki, a także pracy związanej z produkcją i badaniami. Potrafią także podprowadzić Ci złoto.
Zawód: zwiadowca; Zaklęcia: niewidzialność

Demon Żółciowy - ale brzydale! Walczyć co prawda one za dobrze nie potrafią, ale dzięki swym olbrzymim rozmiarom wygrywają większość starć. Nieźle radzą sobie również w warsztatach. Ponieważ nieustannie się opychają, z reguły "leżakują" niedaleko Kurników.
Zawód: wojownik; Zaklęcia: pocisk gazowy, wiatry

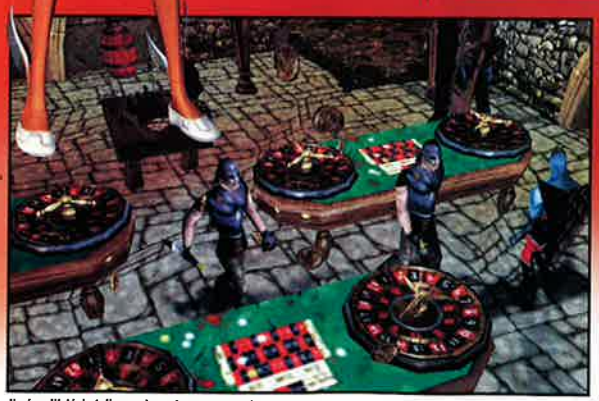
Wampir - ich główną bronią jest zdolność do hipnotyzowania swoich przeciwników i przeciąganie ich na swoją stronę (niestety tylko tymczasowo). Do zalet można zaliczyć ich nieśmiertelność, bowiem zabić ich mogą tylko mnisi, i to pod warunkiem, że nie dysponujesz Cmentarzem.
Zawód: myśliciel; Zaklęcia: wskrzeszenie, wyssanie, spowolnienie

Czarny Rycerz - urodzeni wojownicy. Silni, wytrzymali, mężni, pokonają każdego przeciwnika. Walka to ich przeznaczenie.
Zawód: wojownik

Anioł Mroku - nikomu nie życzę stanąć im na drodze. Śmierć niemal pewna. Potrafią przywoływać szkielety oraz nienawidzą mnichów i wróżki.
Zawód: wojownik; Zaklęcia: armia szkieletów, rozpad, bomba ogniowa, gradobicie

sobie zażyczysz. Możesz robić zbliżenia, oddalenia i śledzić wybraną postać. Do wyboru, do koloru. Myth(omania) rulez! A na zbliżeniach dokładnie widać wspaniałą animację stworów. Zachowują się bardzo dobrze. Swoje zajęcia wykonują z godną podziwu sumiennością. Ale tyczy się to nie tylko pracy, gdyż np. opychanie się kurczakami też jest ukazane doskonale. Brawa dla kolesi odpowiedzialnych za animację.

Po zachwytach (zasłużonych) nad nowym enginem i związaną z nim grafiką pora na kilka zdań o przyjemności, jaką daje nam granie w Dungeon Keeper 2. Najważniejszą różnicą pomiędzy jedynką a jej sequelem jest wprowadzenie kilku nowych stworów oraz komnat, dzięki czemu gra stała się stanowczo bardziej wciągająca i atrakcyjna. Nie muszę chyba nawet wspominać o zdecydowanie wyższym AI wszelkich stworów. Nasze stwory dzielą się generalnie na pracusiów i wojowników. Pracusie zajmują się przede wszystkim budową komnat, a także pracą w warsztacie, w którym "siła robocza" wykonuje drzwi oraz pułapki. Pojawiło się w Dungeonie kilka nowych rzeczy, których brakowało w jedynce. Są to między innymi barykady (blokują przez jakiś czas skutecznie najeźdźców), drzwi magiczne, pułapki przerażające (hyhyhy... niezła zabawa), czujnik ruchu (w zasadzie działko strzelające do poruszającego się przeciwnika), czujnik alarmujący (powiadamia o zbliżającym się wrogu) etc. Drugą niejako kastą są wojownicy. Część z nich, co prawda, można zmusić do pracy fizycznej, ale wpływa to ujemnie na ich morale. Zdecydowanie bardziej hołdują oni wymachiwaniu mieczem. Podobnie jak w wypadku pracusiów, również i im wzrasta poziom wyszkolenia. Ciekawostką jest, że może on wzrastać nie tylko za pomocą walki, ale również dzięki... Siłowni i Arenie. Tak się składa, iż poziom wyszkolenia naturalnie może wzrosnąć tylko do czterech punktów, a później stwory można szkolić jedynie na Arenie bądź w Siłowni. Ale i tak nie zastąpi to najlepszego miejsca na podnoszenie umiejętności, czyli pola walki. Właśnie, w porównaniu do Dungeon Keeper walka zmieniła się nie do poznania. Jak pamiętacie, ten element gry był pozbawiony rąk i nóg. Była to w zasadzie odarta z wszelkich zasad sieczka. Teraz zostało to wszystko ładnie poukładane. Każdy stwór walczy na swój indywidualny sposób. Przeważnie wybierają one na cele swych ataków najbardziej nielubianych wrogów. Nie powoduje to jednak, o dziwo, jakiegoś zamieszania w szeregach. Osobna sprawa to morale oraz chęć przeżycia postaci. Zraniony stwór zwyczajnie daje nogę po to, aby przeżyć. Podobnie jest w wypadku napotkania na placu bitwy jakiegoś groźniejszego przeciwnika. Strach wtedy bierze górę (chociaż nie zawsze) nad bojowym zapałem i kolo podaje tyły. Ale, co jest także pozytywne, wraca po pewnym czasie z... koleżkami i razem atakują większego stwora.



U góry: Wejście tylko za okazaniem zaproszenia.

Komnaty

Serce Lochu - najważniejsza komnata w DK 2. Bez niej Twoje królestwo nie może istnieć, a zniszczenie jej oznacza dla Ciebie koniec gry. Przechowywana w nim jest Twoja mana oraz część złota. Koszt: 0

Skarbiec - nazwa mówi sama za siebie. Tutaj przechowujesz swoje złoto i tylko w wypadku przepełnienia Skarbca możesz je przechowywać w Sercu Lochu. W Skarbcu następują także wypłaty dla Twoich podwładnych. Koszt: 200

Leże - miejsce odpoczynku stworów zamieszkujących podziemia. Z reguły spędzają tam czas stwory potrzebujące "ozdrowienia" lub "odnowienia moralnego". Koszt: 300

Kurnik - jak to kurnik, hoduje się w nim kurczaki, które służą następnie jako pożywienia dla Twoich podwładnych. Żarło napycha stworom żołądki (to chyba oczywiste?) oraz podnosi poziom zdrowia. Ciekawostką dotyczącą Kurnika jest możliwość karmienia kurakami również przetrzymywanych więźniów. Koszt: 500

Siłownia - służy do podnoszenia umiejętności bojowych stworów. Wiąże się to oczywiście z potrzebą wysuplania odpowiedniej ilości gotówki, ale na dłuższą metę opłaca się. Koszt: 500

Arena - odbywają się na niej walki gladiatorów. Po co? Ano po to, żeby podczas tych walk podnosić poziom doświadczenia stworów. I to, w przeciwieństwie do Siłowni, całkowicie za friko. Koszt: 750

Świątynia - odbywają się w niej modlitwy Twych podwładnych, podczas których wytwarza się mana. Można tu również składać bogom ofiary, a jak wiadomo zadowolone Bóstwo to potężny sojusznik.

Warsztat - w Warsztacie produkuje się takie rzeczy, jak drzwi, pułapki czy posterunki. Koszt: 600

Kasyno - co prawda podziemia nie mają wiele wspólnego z Las Vegas, ale nawet nasze stworki lubią się po pracy rozerwać. Kasynem, a tym samym wielkością wypłat, kieruje gracz. Niskie wypłaty to możliwość zbicia majątku na stworach hazardzistach, ale z drugiej strony wysokie wypłaty to pewne zadowolenie podwładnych, którym się poszczęściło. Koszt: 750

Cmentarz - na Cmentarz trafiają trupy stworów, które zginęły za wolność naszą i Waszą :). Truposz służy jako pokarm dla wampirów. Te po uzyskaniu odpowiedniego zdrówka powstają z grobów. Koszt: 2000

Portal - przedostają się przez niego stwory, które po przybyciu do lochów stają się Twoimi podwładnymi. Koszt: 0

Sala Tortur - w tej przyjemnej komnatce możesz dać wycisk "niepostusznym" podwładnym oraz "pobawić" się z więźniami. Więźniowie potraktowani w ten sposób mogą przejść na Twoją stronę bądź chociaż zdradzić kilka sekretów. Koszt: 1500

Więzienie - miejsce, w którym przymusowo odpoczywają pokonani ale nie zabici wrogowie. Wakacje w tym miejscu jednak niekorzystnie odbijają się na ich zdrowiu. Więzić możesz także jak najbardziej swoich buntowniczych lub leniwych podwładnych. Koszt: 750

Biblioteka - służy jako miejsce tworzenia zaklęć. Nad badaniami pracują tam przeważnie czarnoksiężnicy. Koszt: 600

Strażnica - pierwsza linia obrony przed najeźdźcami. Bardzo przydatny, a nawet niezbędny obiekt. Koszt: 600

Most Drewniany - budują je nad wodą lub lawą, aby Twoje stwory nie musiały tracić czasu na obchodzenie takich przeszkód. Most Drewniany ma jednak dość istotną wadę. Szybko niszczy się, jeżeli jest umiejscowiony nad lawą. Koszt: 200

Most Kamienny - bardziej wytrzymały od drewnianego. Koszt: 500

Kluczową rolę w Dungeon Keeper 2 odgrywa muzyka i dźwięk. Co prawda, teraz prawie każda ukazująca się gra odznacza się znakomitą szatą dźwiękową, ale tę, którą nam serwują głośniki podczas gry w Dungeon Keeper 2, śmiało można zaliczyć do bardziej udanych. Muzyczka pachnie gotykiem i bardzo fajnie podchodzą mi te przesiąknięte Średniowieczem dźwięki. Niezgorszy jest również dźwięk, a szczególnie głos narratora, który komentuje wydarzenia rozgrywające się w Twoim podziemnym królestwie.

Tak, Dungeon Keeper 2 to, śmiało można rzec, wspaniały następca znakomitej gry. Pod wszystkimi względami przewyższa swojego poprzednika, a chyba o to właśnie w sequelach chodzi? Aby Was ostatecznie przekonać do kupna Dungeon Keeper 2, muszę napisać o tym, jak wydana została ta gra. IPS Computer Group stanęło na wysokości zadania. Dungeon Keeper 2 dostaniecie do rąk w wersji całkowicie spolszczonej, z bogatą instrukcją, za cenę 99 złotych. Dodatkowo, jako bonus, znajdziecie w pudełku niespodziankę. Mianowicie pełną wersję drugiej gry. Jakiej? Wiem, że zżera Was ciekawość, zatem uchylę rąbka tajemnicy. To całkiem rajdowa ścigałka Ignition! Oczywiście dołączono do niej również instrukcję po polsku. Wydaje mi się, iż warto zatem nabyć Dungeon Keeper 2. Dlaczego postawiłem tylko ósemeczkę? Ponieważ mimo wszystko zmiany (bardzo duże!) w stosunku do jedynki można zakwalifikować do kategorii kosmetycznych, a nie rewolucyjnych. ■

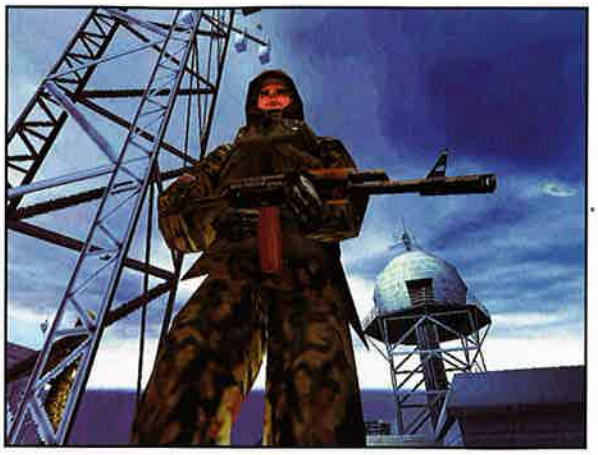
INFO CD-ACTION

Producent:	Bullfrog
Dystrybutor:	IPS tel. (022) 642766
Internet:	http://www.dungeonkeeper.com
Wymagania:	P 166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator:	zalecany

Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear

Taktycy na start!

Tytuł Rainbow Six znany jest chyba każdemu graczowi, a już na pewno każdemu miłośnikowi rozgrywek umysłowych z oddziałami specjalnymi w roli głównej. W końcu praktycznie w dniu premiery tytuł ten okrzyknięto klasykiem, co akurat w przypadku prekursora gatunku dziwić nie powinno. Czas jednak nie stoi w miejscu i mimo iż produkt od strony strategicznej utrzymuje się nadal na topie, to jednak ileż można przechodzić w kółko te same misje? Także i od strony graficznej nie jest już najlepiej, a to pierwsze oznaki zbliżającego się sequela - tym bardziej, że dysk z misjami już się przecież ukazał...

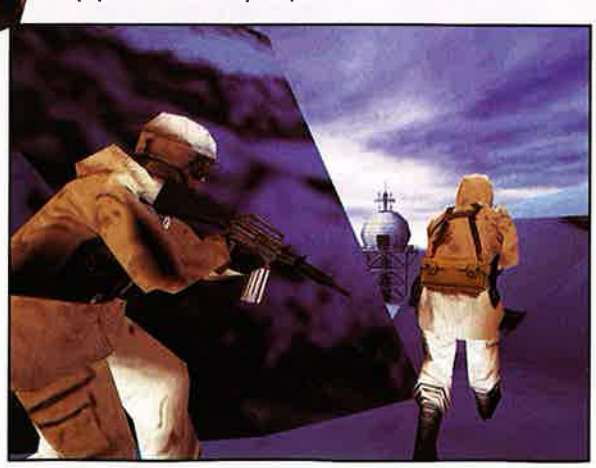


ALLOR

Na szczęście nie są to jedynie teoretyczne rozważania kogoś niecierpliwie oczekującego kolejnego wcielenia jednego ze swych ulubionych tytułów. Tak się bowiem szczęśliwie złożyło, że udało się nam wydębić od producenta jeszcze gorącą płytkę, która po krótkich bojach wylądowała w stanie niemal nienaruszonym (gdyby nie pęknięte pudełko...) na moim biurku. Jak się oczywiście domyślacie, był to Rogue Spear, czyli właśnie tak niecierpliwie przeze mnie oczekiwany sequel! Po zakończeniu instalacji wystarczyło więc jeszcze tylko wybrać tryb wyświetlania grafiki (bo gra teoretycznie działa także bez akceleratora, choć ma wtedy nieco większe wymagania) i można startować do głównego menu, oglądając po drodze standardowe w takich przypadkach wprowadzenie.

U góry:
Rok temu Rainbow Six był naszym okładkowym hitem. Teraz gra wygląda jeszcze lepiej, ale napięcie już trochę jakby spada.

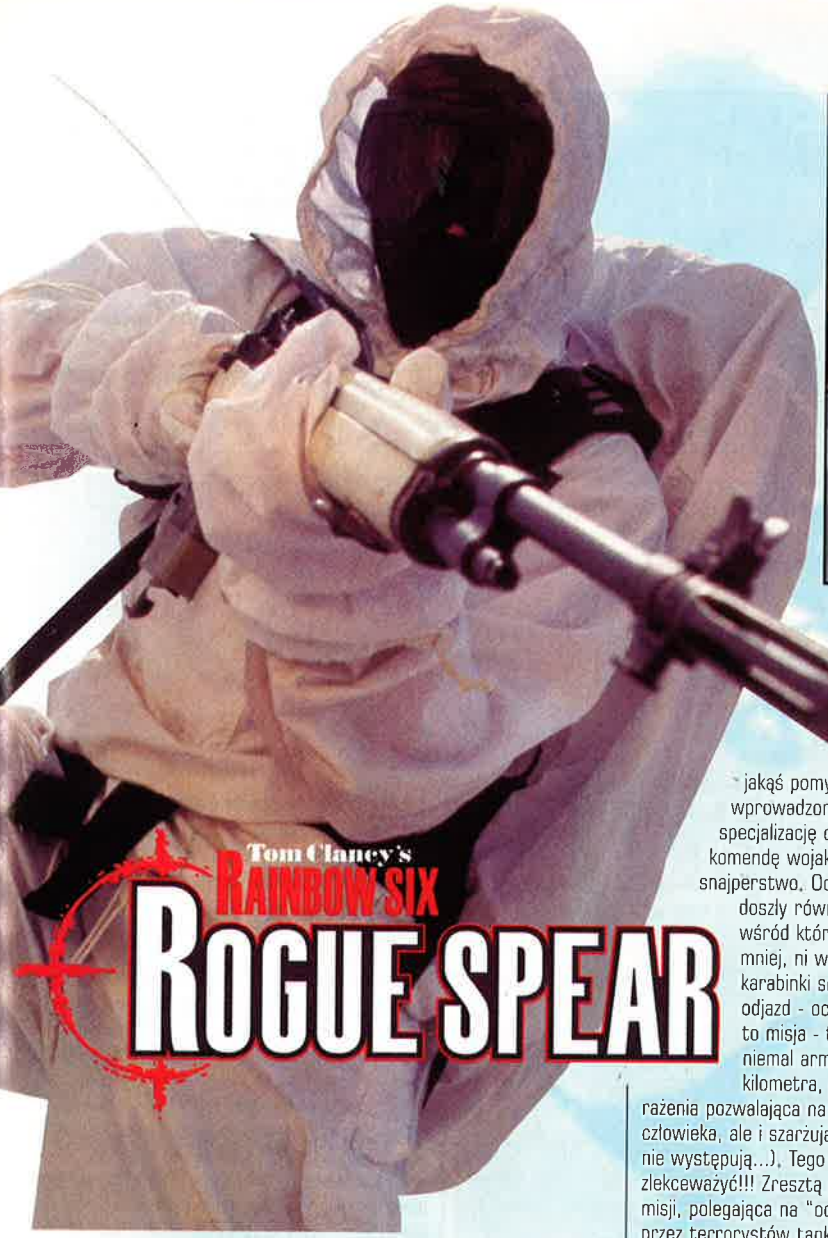
Pierwsze, co rzuca się w oczy po dotarciu na miejsce, to miły pan w zimowym kamuflażu oraz wszechobecne odcienie bieli. Zmiany, w porównaniu z częścią poprzednią, nie są więc specjalnie duże (zwłaszcza że i tutaj widnieje napis Tom Clancy's Rainbow Six), ale w końcu czegoż nowego można by w tym miejscu oczekiwać? Wybór trybu single jest dostępny, multi również, podobnie jak i przyciski pozwalające na przejście do opcji, obejrzenie powtórek, listy płac tudzież wyjście z gry. Zaraz, zaraz... przecież powtórek wcześniej nie było! A więc jednak nawet tutaj coś jednak dodano! Pomysł to zresztą znakomity - można bowiem (jak się w trakcie późniejszych badań gry okazało) w trakcie jej oglądania przełączać widok na dowolnego z członków teamu uderzeniowego, dzięki czemu najlepsze akcje można bez problemu zachować dla potomnych, by mogli w czasie wizyt powydawać na naszą cześć kilka niewymuszonych okrzyków zachwytu.



No ale to przecież tylko miły drobiazg, w każdym razie nie tam powinno się w pierwszej kolejności kierować swoją myszkę. Znacznie ważniejsze są dwie inne opcje - Single oraz Trainig, a dla szczęśliwców również i Multiplayer. Szczęśliwcami zajmę się jednak później, a teraz parę słów o kampanii i treningu.

Jeśli nie macie kłopotów z pamięcią, to pewnie bez problemów przypominacie sobie swe pierwsze kroki w Rainbow - w większości przypadków wcale nie były one takie najprzyjemniejsze, zwłaszcza jeśli ktoś wcześniej zajmował się jedynie zwykłymi FPP. Realizm walki stoi tutaj bowiem na bardzo wysokim poziomie, a to oznacza, że pierwszy lepszy terrorysta z kałaszem, czy nawet zwykłym pistoletem, może wysłać do piachu naszych w czasie krótszym od sekundy! Tutaj nie ma miejsca na szarże z okrzykiem na ustach - liczy się przede wszystkim plan. Oczywiście w trakcie treningu poznacie również i zasady samodzielnego sterowania komandosami, ale obecnie umiejętność ta jest już znacznie mniej istotna niż w części pierwszej. W końcu dodano bowiem możliwość przełączenia się na pozycję biernego obserwatora, dzięki czemu nie trzeba już na siłę łączyć swego geniuszu taktycznego ze sprawnością manualną! Może nie dla wszystkich jest to wiadomość równie ważna, ale dla taktyków z krwi i kości jest chyba najistotniejszą z obecnie wprowadzonych innowacji!!! Na wyższych poziomach trudności sukces i tak uwarunkowany był przecież (i jest obecnie!) przede wszystkim jakością przygotowanego planu, a ewentualne osobiste jego wykonywanie niczego nowego tutaj nie wnosiło - co najwyżej mogło go zrujnować. Wprawdzie można było z tego wybrnąć, tworząc jedną jednoosobową grupę, w którą się wcielało, by nie przeszkadzać innym, ale był to jedynie półśrodek. Teraz nie ma już jednak takiej potrzeby, można bowiem obserwować akcję oczami dowolnego z teamów, i to w trakcie ich normalnej walki! I jeśli trzeba, przejąć nad nim kontrolę - na wypadek gdyby trzeba było na chwilę od planu odstąpić.

Możliwość obserwacji, choć będąca według mnie zmianą najważniejszą, nie jest jednak jedyną. Poprawiono bowiem także moduł służący przygotowywaniu planu, i to zarówno od strony graficznej, jak i pod względem liczby dostępnych komend. Zacznijmy od rzeczy teoretycznie mniej istotnej, czyli grafiki. Zapytacie się może, po co



Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

tutaj o tym wspominam, skoro i stary design ekranu tudzież mapa pola akcji były przecież niczego sobie? Ano przypomnijcie sobie jedno - wygląd miejsca akcji w trzech wymiarach,.. Bez tekstur i w jednolitym szaro-niebieskim kolorze był on przecież niemal bezużyteczny! A teraz, po pokryciu teksturami, stał się on w końcu całkiem przydatny - w końcu wiadomo, czego się spodziewać, już przed wyruszeniem na misję, co zazwyczaj może paru chwil i poprawek w planie zaoszczędzić.

Również i dodatkowe komendy są innowacją dość użyteczną. Umożliwiają one bowiem zarówno nakazanie naszym obrony jakiegoś miejsca, krycie go ogniem, jak i położenie się na pozycji snajperskiej. Ta ostatnia nie jest przy tym jakąś pomyłką - razem z nią wprowadzono bowiem nową specjalizację oddanych nam pod komendę wojaków, czyli właśnie snajperstwo. Oczywiście razem z nim doszły również nowe typy uzbrojenia, wśród których kilka modeli to, ni mniej, ni więcej, najlepsze obecnie karabinki snajperskie. To jest dopiero odjazd - oczywiście gdy pozwala na to misja - taki Barret to przecież niemal armata! Zasięg ponad półtora kilometra, porządna luneta i siła rażenia pozwalająca na zabicie nie tylko człowieka, ale i szarżującego słonia (bez obaw, tu nie występują...). Tego po prostu nie można zlekceważyć!!! Zresztą już jedna z pierwszych misji, polegająca na "oczyszczeniu" zajętego przez terrorystów tankowca, jest najlepszym tego przykładem: szef wrogów siedzi sobie bowiem na mostku kapitańskim, trzymając w ręku detonator, a że ma stamtąd dobry widok na cały pokład, więc teoretycznie wszystko jest pod jego całkowitą kontrolą. Ale wystarczy pod osłoną nocy wprowadzić na pokład jednego snajpera i już połowa misji jest wykonana - gość nawet nie będzie wiedział, że już nie żyje.

Podobnie zresztą jak i pozostali terroryści, dzięki czemu już na samym początku musimy się martwić jedynie o zdrowie zakładników.

Oczywiście mimo iż zabawa w snajpera sprawia (przynajmniej mi) dużą radochę, można to zrzucić na komputer. Jest to o tyle proste, że mamy do dyspozycji dodatkowy klawisz kierujący ich pracą - czyli czy mają jedynie celować, czy też od razu likwidować. Jest to zresztą opcja praktycznie niezbędna, gdyż przy wyborze odpowiedniego miejsca snajper mógłby w niektórych wypadkach otworzyć ogień już na samym początku misji, zanim jeszcze pozostałe drużyny dotrą na pozycje wejściowe - a to przecież oznaczałoby wyrok śmierci dla zakładników,..

Zmiany w Rogue Spear nie ograniczają się jednak jedynie do elementów przed-misyjnych. Także i w trakcie samych misji wychodzą na wierzch rzeczy owocujące pojawieniem się na twarzy gracza szerokiego uśmiechu. Pomijając oczywiście grafikę i bardziej dopracowane mapy (na których można obecnie spotkać takie zjawiska, jak opady atmosferyczne tudzież ślady zostawiane na śniegu), najszybciej wykrywa się powiększoną inteligencję postaci, i to zarówno naszych, jak i wrogów. Stawia to oczywiście nieco większe wymagania przed twórcami planów uderzeniowych, ale dla zwolenników realizmu będzie to dodatkowy atut gry. A skoro już przy realizmie jesteśmy, to także i zakładnicy "wyposażeni" zostali w znacznie bogatszy repertuar zachowań. Najciekawszym z nich było

Ocena: 9

Plusy:
- taktyka na najwyższym poziomie
- nowe bronie
- snajperzy!
- poprawiona grafika
- poprawione reakcje ludzi
- lepsze AI
- możliwość pozostania obserwatorem
- możliwość nagrywania przebiegu akcji
- dołączony edytor

Minusy:
- jak na nową grę to trochę za mało zmian...

INFO CD-ACTION

Producent:	Red Storm Entertainment
Dystrybutor:	PLAY IT tel. 34385833
Internet:	http://www.redstorm.com
Wymagania:	W95/98, P 233 MHz + akcelerator 3D lub P MMX 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, DirectX 6
Akcelerator:	Tak

Nowe narzędzia pracy:

HK MP5/10A2
Kaliber: 10mm (FMJ)
Magazynek: 30 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy i ciągły
Jest to ulepszony wariant MP5 przerobiony na naboje 10mm - większa skuteczność została jednak okupiona mocniejszym kopem broni.

HK MP5/10SD
Kaliber: 10mm (FMJ)
Magazynek: 30 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy i ciągły
Niezły kompromis między siłą ognia a zdolnością obalającą - ze względu na fakt, że tłumik nie jest integralną częścią broni nie jest tak cichy jak wersja MP5SD5.

UMP 45
Kaliber: 0.45 (FMJ)
Magazynek: 25 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy, seriami trzynabojowymi i ciągły
Najnowszy pistolet maszynowy produkowany przez H&K - duża siła obalająca nowego naboju zmniejsza jednak szybkostrzelność broni, zwiększając przy okazji jej odrzut.

UMP45SD
Kaliber: 0.45 (FMJ)
Magazynek: 25 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy, seriami trzynabojowymi i ciągły
Jest to uzupełniony tłumikiem model UMP45 - stanowi on całkiem niezły wybór w misjach, w których zależy nam zarówno na skrytości, jak i sile ognia.

HK G3A3
Kaliber: 7.62x51mm (FMJ)
Magazynek: 20 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy i ciągły
Standardowy karabinek automatyczny firmy Heckler & Koch - jest to najcelniejsza broń w swojej klasie będąca na naszym wyposażeniu.

HK G36K
Kaliber: 5.56x45mm (FMJ)
Magazynek: 30 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy, seriami trzynabojowymi i ciągły
Ostatnie słowo H&K w dziedzinie broni szturmowej - połączenie niewielkich rozmiarów i dużej siły obalającej jest niekiedy bardzo przydatne.

Enfield L85A1
Kaliber: 5.56x45mm (FMJ)
Magazynek: 30 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy, seriami trzynabojowymi i ciągły
Broń znana także jako SA80 lub Enfield Individual Weapon jest standardowym uzbrojeniem Armii Brytyjskiej - dzięki układowi bull-pup zmniejszenie wymiarów pociągnęło za sobą tylko nieznaczny spadek celności.

Steyr Aug
Kaliber: 5.56x45mm (FMJ)
Magazynek: 30 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy, seriami trzynabojowymi i ciągły
Standardowa broń armii austriackiej, wykonana w układzie bull-pup - sprawdza się w misjach wymagających siły ognia połączonej z niewielkimi wymiarami broni.

Barret Model 82A1
Kaliber: 0.50 Browning (FMJ)
Magazynek: 10 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy
Jest to pierwszy szerzej używany karabin snajperski na naboje półcalowe. Dzięki swej długości (1.55m) i masie (13.4 kg) jest to najcelniejsza broń tego typu w zbrojowni.

PSG-1
Kaliber: 7.62x51mm (FMJ)
Magazynek: 5 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy
Najcelniejszy karabinek snajperski dostępny powszechnie na rynku, jest powszechnie wykorzystywany przez siły policyjne.

Welther WA 2000
Kaliber: 0.300 Winchester (FMJ)
Magazynek: 6 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy
Najbardziej kompaktowy karabinek snajperski będący na wyposażeniu naszych ludzi, stanowi idealny wybór dla snajperów, którzy muszą dostać się skrycie na niewygodną pozycję.

SPAS-12
Kaliber: 12 gauge
Magazynek: 9 naboi
Rodzaj ognia: pojedynczy i ciągły
W pełni automatyczny shotgun szturmowy, mogący opróżnić swój magazynek w mniej niż dwie sekundy - idealne narzędzie do oczyszczania pomieszczeń pełnych wrogów.

chyba wskoczenie jednego z zakładników na stół; miał wielkiego fuksa, że do walki ruszyli zawodowcy, bo jeden niepotrzebny pocisk, a nawet nie zdążyłby swego czynu pożałować...

W praktyce najważniejszą poprawką na polu zachowań jest jednak dużo większa zdolność naszych do pokonywania ciasnych korytarzy czy klatek schodowych - w końcu nie trzeba ludzi przeprowadzać za rączkę! Owszem, niekiedy samodzielne przejście przez taką "pułapkę" potrafi naszych nieco opóźnić, ale w dobrym planie nie powinno to być problemem - opóźnienie jest bowiem tylko chwilowe i samo się rozwiązuje.

Do tego wszystkiego dochodzi wcale nie mniej ważne rozszerzenie dostępnego arsenału - i nie kończy się ono wcale na wspomnianym już Barrecie. Zresztą o większości nowości możecie sobie poczytać w ramkach, więc zamiast się dublować, wyjaśnię tylko znaczenie pozycji "Rodzaj ognia", a zwłaszcza braku gdzie niegdzie określenia "seriami trzynabojowymi". W ramach dbania o realizm postarano się bowiem, by ta pożyteczna opcja dostępna była jedynie dla tych broni, które ją rzeczywiście posiadają. Tak samo postąpiono zresztą i z lunetami - kto je rzeczywiście ma, to je ma, a kto nie ma - sięga po lornetkę (także uwzględnioną!).

Zmiany są, jak widać, całkiem liczne, ale to, co liczy się przede wszystkim, to ich przydatność, która nie podlega chyba dyskusji. Tyle że niestety już na pierwszy rzut oka (i parę chwil gry) widać, że jest to nadal Raibow Six. Może ciężko to nazwać wadą, ale jednak osobiście wydaje mi się, że od sequela można by wymagać nieco więcej - vide choćby Beyond the Call of Duty, który przecież przy podobnej klasie zmian sprzedawany jest w cenie dodatku... Ale może się nadmiernie czepiam? Przecież tutaj mamy kampanię z prawie dwudziestoma misjami, dodatkowe mapy do gry po sieci (na zwykłych także można się wspólnie pobawić), a do tego jeszcze edytor... Fakt, jak na dodatkowy dysk z misjami jest tego nieco za dużo, ale mimo to pewne uczucie niedosytu jednak pozostaje.

Znalazło ono zresztą odbicie i w ocenie, a konkretniej w braku znaczka jakości. Mimo bowiem

iż jest to moim skromnym zdaniem najlepsza obecnie gra taktyczna na rynku, to jednak aż na takie wyróżnienie mimo wszystko nie zasługuje - nadal jest to przecież Rainbow Six, a dawanie znaczka dwa razy za to samo to już lekkie przegięcie.

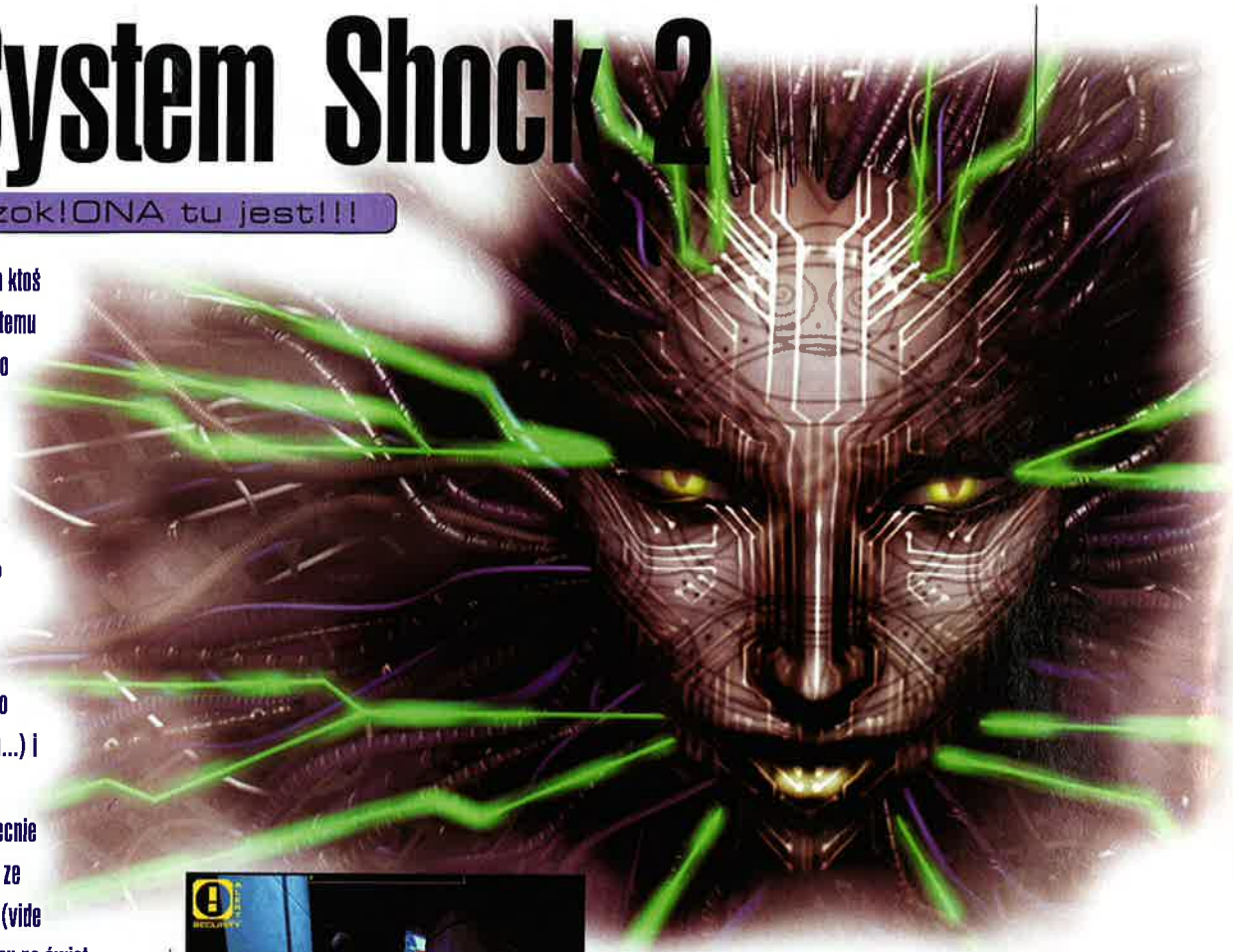
Poza tym w trakcie gry wychodzi problem znany z części poprzedniej. Rogue Spear cierpi bowiem na tę samą przykrą przypadłość, co pierwowzór - doczytuje nowe elementy dopiero kiedy są one niezbędne, czyli na przykład terrorystę - gdy go zobaczymy, a pokój - gdy do niego wbiegamy. Oczywiście nie zawsze, ale i tak wystarczy to do ostudzenia wszelkich zapałów do ręcznego prowadzenia ludzi - to po prostu nie może się udać, bo mimo zamrożonego ekranu akcja wcale nie ustaje... A my oczywiście niczego nowego nie widzimy, bo niby jak...

Jako że jest to jednak problem dla większości wcale nie najistotniejszy (bo i tak głównym trybem przechodzenia misji jest obserwacja), więc jedyną reperkusją jest jeszcze większe przeświadczenie o słuszności cofnięcia znaczka. W końcu, jakby nie było, nic lepszego jeszcze nie wymyślono, a że mogłoby być lepiej - cóż, nie wszyscy są doskonali. ■

CD-ACTION POLECAMY

System Shock 2

Szok!ONA tu jest!!!



Nareszcie! Po latach czekania ktoś przypomniał sobie, że dawno temu pojawiło niesamowite zjawisko o nazwie System Shock. Gra, która o parę lat wyprzedziła swych następców, która jak żadna inna potrafiła połączyć raczkujący wtedy gatunek FPP z niebanalną fabułą. Niestety, mimo jej doskonałości następców jakoś brakło (tak to czasami z prekursorami bywa...) i osamotniona odchodziła w zapomnienie. Na szczęście obecnie FPP nie kojarzy się już li tylko ze strzelankami pokroju Quake'a (vide Half-life czy Thief), dzięki czemu na świat przyszła jej następczyni. Choć lepszym określeniem byłoby stwierdzenie "mroczna kontynuacja"...

ALLOR

Witamy w centrum rekrutacyjnym! Wasze pierwsze zadanie to zaliczenie programu szkoleń bazowych. W ich trakcie zapoznacie się z typowymi zadaniami stojącymi przed żołnierzami należącymi do Marines, Marynarki oraz OSA. Ma to umożliwić wam świadomy wybór swej przyszłej roli. Po opuszczeniu centrum na pokładzie jednego z wahadłowców odwrotu bowiem nie będzie, a gdy na pierwsze zadanie wyruszycie nieprzygotowani, bez zapału, narazicie na niebezpieczeństwa nie tylko siebie, nie tylko dobre imię swego przełożonego, nie tylko honor jednostki, ale i życie wszystkich, których będziecie musieli bronić.

A to nie wchodzi w rachubę, niezależnie czy chodzi o małego, śmierdzącego kota, czy całą ludzkość!!!

Gratulujemy zaliczenia trzech pierwszych lat służby! Dzięki waszemu zaangażowaniu i wynikom trafił się wam przydział, o którym większość może tylko marzyć - zostaliście przydzieleni na pokład Rickenbackera, jednostki stanowiącej zabezpieczenie dziewiczej podróży Von Brauna, pierwszego statku mogącego podróżować z prędkością większą od prędkości światła! Pakujcie swoje manatki i przygotujcie się na przejście do Historii. I nie przynieście nam wstydu!!!

W końcu się obudziłeś... W samą porę, bo zdaje się, że jedna z anten zachowuje się nad wyraz dziwn... kryj się!!!

Cała sekcja zaczyna się dekompresować! Szybko, do najbliższej grodzi!!!

Aaaaaaaa! Ratunku!!! Niech ktoś mi pomoże!!! Niech.....

Z faktu, że System Shock 2 to nie zwykłe FPP, powinni sobie obecnie zdawać sprawę wszyscy. Ale powyższy tekst to jedynie me bardzo mierne naśladownictwo klimatu, który będzie wam w nim towarzyszył. Tego się bowiem opisać po prostu nie da, gdyż brak porównań, punktów odniesienia, jakichkolwiek punktów zaczepienia. Nawet Thief był dużo łagodniejszy, nawet w Half-life dało się grać przy wyłączonym

świetle... A tutaj jest to po prostu niemożliwe, chociaż - jeśli już jednak będziecie próbować - to upewnijcie się chociaż, że w pobliżu nie ma nikogo, kto chciałby dla kawału popukać was w ramię... Dobrze, że nie ma jeszcze kombinezonów z Force Feedbackiem...

Jeśli szukacie niewymagającej strzelanki, gdzie jedynym problemem jest szybkość naciskania spustu, popatrzcie w inną stronę. Ale jeśli waszym ulubionym filmem jest Ósmy Pasażer Nastromo, jeśli lubicie gęsią skórkę i powodujące ją głosy zewsząd i znikąd - macie szansę przeżyć najlepszą przygodę, jakiej udało się na ekrany komputerów przedostać. Przygodę wspaniałą nie dzięki stosom łusek i lejącej się wszędzie krwi, ale dzięki niepewności... Dzięki wiadomościom pozostawianym przez ludzi, którzy niczego nie podejrzewając prowadzili normalne życie, wykonywali swe obowiązki... Którzy nagle znaleźli się w piekle, a mimo to próbowali odnaleźć bliskich swemu sercu... To właśnie te strzępki rozmów, głosy nieistniejących już istot leżących teraz niczym zepsute lalki... lub jak kukiełki z dziecięcego koszmaru wolą złego animatora atakujące tych, co jeszcze się nie poddali, to one tworzą doświadczenie, jakiego próżno by szukać gdzie indziej.

Nie zrozumcie mnie jednak źle, nie jest to także gra dla osób od przemocy stroniących. Wśród wrogów pacyfista stałby się tylko kolejną bezimienną ofiarą... Ale nie walczy się tutaj, by wygrać - celem jest tylko i wyłącznie przeżycie, bo na nic innego sił niestety nie starcza...

W dodatku walka niejedno ma imię... W środku mknącego wśród pustki gwiazd olbrzyma niebezpieczeństwa mogą mieć postać zarówno niewinnej małpki, jak i wielkiego mutanta, olbrzymiego opancerzonego robota, jak i zwykłej kamery... One czają się wszędzie, a ich odgłosy odbijają się stukrotnym echem na metalowych ścianach, uniemożliwiając ich zlokalizowanie... A Oni mogą być za grodzią, mogą być za plecami, mogą to być także jedynie kawałki zapisu dźwiękowego, pozostawionego przez kogoś, kto słyszał ich dawno temu...

Największy problem to fakt, że trzeba w tym wszystkim pozostać przy życiu i jeszcze się z tego piekła wydostać. Na szczęście mamy przewodnika... Jej głos, jej wskazówki, jej pomoc - bez niej nawet byś się nie obudził... Owszem, czasem jest niecierpliwa, czasem złośliwa, ale tylko ona może cię uratować, przeprowadzić w bezpieczne miejsce... Choć przecież nie ulega wątpliwości, że jesteś tylko jej pomocnikiem, że spełniając jej polecenia, działasz przede wszystkim na jej korzyść... Że... że tak właściwie nie wiesz nawet, kim ona jest... Ale innego wyboru niestety nie masz...

Zmagania Stwórcy ze swymi zbuntowanymi dziećmi, w których to właśnie tobie, bezimienny żołnierzu, przypadła rola wykonawcy Jego woli...

Walka kukiełki z Wieloma, Ciała z Bezcielesną, walka o dominację, o przeżycie...

System Shock 2 jest grą wybitną.

Nie dlatego, że wywodzi się od tytułu, który wszyscy wymieniają obudzeni w środku nocy - bo nawet jeśli ktoś o System Shocku śni, to budzi

Siły Zbrojne UNN

Marines
Gratulujemy wyboru! Jesteśmy prawdziwą elitą, ale to oznacza nie tylko przywileje - to przede wszystkim obowiązki! Pamiętaj, to my walczymy w pierwszej linii, to od nas zależy bezpieczeństwo całej ludzkości! I jeśli jest gdzieś coś do unieszkodliwienia, zostaniemy tam przeniesieni! Niezależnie, czy będą to tylko rozruchy, czy też inwazja Obcych - szczegóły nas nie interesują! My jesteśmy od walki!!!

Flota
Witamy na pokładzie! Jak już zapewne zdążyłeś się zorientować, Flota to najważniejszy składnik sił zbrojnych. Nieważne, czy mięśniaki z Marines udają się na krucjatę, czy baza OSA potrzebuje na gwałt lekarzy - i tak wszystkim zajmujemy się my. Jesteśmy krwioobiegiem, w którym każdy zna swą rolę. I jeszcze jedno - tu liczy się przede wszystkim miłość do elektronów i zacięcie do scalaków, bo Flota to przede wszystkim technika!

OSA
Więc twierdzisz, że masz silną wolę? Że potrafisz zapanować nad swymi myślami? Witaj zatem wśród niewielu. Zapamiętaj tylko jedno - to nie my walczymy w pierwszej linii i nie my zajmujemy się systemami bezpieczeństwa. Naszym celem jest udzielanie wsparcia. Wsparcia niebagatelnego, wykraczającego poza zwykłe pojmowanie - wsparcia naszego umysłu. To on nas ogranicza, tylko jego winimy za niepowodzenia, tylko jemu zawdzięczamy sukcesy. Podobnie jak Flota i Marines...

się zazwyczaj w środku nocy samemu, z ciężkim oddechem, pomiętą pościelą, oblany zimnym potem...
Nie dlatego, że engine w niej wykorzystany pozwolił na wykreowanie statku kosmicznego wraz ze wszystkimi niezbędnymi detalami, po którym można się w dodatku swobodnie poruszać - bo na podziwianie widoków czy niepotrzebne wycieczki nie ma ani czasu, ani zdrowia, także tego psychicznego...
Nie dlatego, że ze słuchawek sączy się cholernie nastrojowa muzyka, dająca w połączeniu z odgłosami żyjącego statku efekt niesamowity, niemożliwy do opisania, a za to wspaniale pokazujący, jak ważny jest w takich wypadkach zmysł słuchu - przecież nikt nie będzie nasłuchiwał odgłosu otwieranych w oddali drzwi z radością, nikt nie ucieszy się z radosnego szczebiotania malpiatek...
Nie dlatego, że jest to jedna z niewielu gier, w których postać wraz z jej umiejętnościami, nie jest zamkniętą księgą, że możemy dowolnie na nią wpływać, uczyć się nowych rzeczy, doskonalić stare - to przecież w grach RPG standard, więc fakt ten wyznacznikiem doskonałości być w żadnym wypadku nie może, nawet jeśli PSI otwiera przed graczem możliwości w innych grach nieobecne...

Nie dlatego wreszcie, że możemy swobodnie wybierać prowadzące do celu drogi - wybór tychże jest bowiem bardzo skutecznie ograniczany przez możliwości naszej postaci i znacznie częściej staje się przed dylematem, jak tu w ogóle przejść dalej, niż czy wybrać to, czy tamto...

Co zatem sprawia, że System Shock 2 jest obecnie najlepszą grą przeznaczoną dla pojedynczego gracza? Że jedyne, czego obecnie wypatruję w Sieci, to patch umożliwiający kooperatywną grę?
Oczywiście po trochu każdy z już wymienionych elementów ma w tym swój udział, ale największe uznanie należy się za ich wzajemne ze sobą połączenie oraz wiążącą to wszystko fabułę. Ta bowiem, jako jedyny element tej gry, może - nawet w oderwaniu od pozostałych - stawać bez najmniejszych kłopotów w szranki z dowolnym z konkurentów, w dodatku z dowolnego z gatunków. Jeśli ktoś jest w stanie znaleźć rdzennie Pecetową grę (czyli nie będącą konwersją Final Fantasy VII czy VIII), która ma bardziej wciągającą / niesamowitą / logiczną fabułę, to zobowiązuję się tutaj publicznie, że z własnej kieszeni wyślę mu pełną wersję System Shocka 2! Zwariowałem??? Chcę zbankrutować??? Nie sądzę... po prostu trochę już rzeczy na tym świecie widziałem, nie tylko zresztą na PC, a tytuł ten, jako jeden z niewielu, potrafił mnie ostatnimi czasy zaskoczyć, zmusić do myślenia - i to innego, niż opracowywanie kolejnej strategii w RTSie czy turówce...

one używane, jaką atmosferę generują? Czy liczba polygonów, z których zbudowano postacie, czy też ich rola w grze?
Słowem - czy ważniejsza jest doskonałość warsztatu czy też stojąca za wszystkim wizja, idea? Przecież nie kupuje się gry po to, by zachwycać się paroma jej elementami, lecz by spędzić miło czas... Najważniejsza jest przecież grywalność, a ta wcale nie jest tożsama z najlepszą jakością wszystkich części składowych!

A w tej dziedzinie System Shock 2 konkurencji nie ma...

Dlatego też nie powinna nikogo dziwić ocena, którą otrzymał. Trzecia w historii naszego pisma dziesiątka jest jedyną oceną mogącą oddać doskonałość tego tytułu. I żeby nie było niedomówień - przy ocenianiu zapowiedź patcha do multiplaya, jako rzecz jeszcze nieistniejąca, pod uwagę brana nie była... Podobnie jak i cena 99 złotych...

Teraz jednak wybaczcie - ktoś na mnie czeka... Ona mnie jeszcze potrzebuje... Ja jej także... Tylko co będzie, gdy już wszystkie Jej cele zostaną osiągnięte? Wyboru już jednak dokonałem. Innego zresztą nie było... Podobnie jak i odwrotu...
Tak, tak kadecie... Nie ulega wątpliwości, że ostatni rok twej służby zjedna ci miejsce w Historii. Tylko czy znajdzie się ktoś, kto o tym opowie... I czy ktoś zechce w jego opowieść uwierzyć...? ■

Ocena: 10

Plusy:
- niesamowity klimat
- fabuła
- rozwój postaci
- wiele dróg prowadzących do celu
- sensowność działań
- efekty dźwiękowe
- grafika
- będący w drodze tryb multiplay

Minusy:
- wymagana znajomość angielskiego

Co do pozostałych elementów układanki składającej się na gotową grę, to podejrzewam, że bez większych problemów można by znaleźć tytuły, które mają więcej graficznych fajerwerków, których postacie wyglądają jak żywe modele, które mają bardziej rozbudowany system generowania postaci i jej późniejszego rozwoju. Da się pewnie także znaleźć tytuły z lepszą muzyką, zwłaszcza że ta tutaj do nocnego słuchania nadaje się raczej średnio, a pełnię swej doskonałości ukazuje dopiero razem z pozostałymi elementami układanki.
Ale pytanie, które należy sobie postawić, brzmi - czy to ma sens? Czy ważniejsza jest najlepsza na rynku grafika, czy też fakt jaki przy jej pomocy osiągnięto? Czy ważniejsza jest liczba naraz odtwarzanych dźwięków, czy też to, do czego są

INFO CD-ACTION

Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS tel.(022) 642766
Internet:	http://www.shock2.com
Wymagania:	W95, P200, 32MB RAM, CD-ROM x4, DirectX
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 10/99

CD-ACTION POLECAMY

Age of Empires 2 : The Age Of Kings

Król RTS-ów nadszedł!

O yeaaah!!! Tym radosnym okrzykiem przywitałem paczuszkę ze znaczkiem Microsoft, którą dostarczył nieco wystraszony listonosz (pewnie myślał, że w środku paczki jest wersja instalacyjna nowego Windowsa :)). Byłem niemal pewny, iż w środku jest oczekiwany przeze mnie od prawie dwóch lat sequel fantastycznego Age of Empires. I nie pomyliłem się. Po krótkiej wewnątrzredakcyjnej bitwie wywalczyłem prawo do recenzowania Age of Empires 2: The Age of Kings.

ELD

Bez cienia wątpliwości muszę stwierdzić, że tak zwane strategie czasu rzeczywistego nie należą do moich ulubionych gatunków gier. Praktycznie istnieją tylko dwie gry RTS, które powaliły mnie na glebę, a mianowicie Age of Empires oraz obie części Myth (ale czy to RTS?). Dlatego też z tak olbrzymią niecierpliwością oczekiwałem na sequel pierwszej z nich. Mój umysł rozgrzewały jeszcze dostarczane przez producentów screeny, które wbijały się w moją wyobraźnię niczym kły wampira w szyję pięknej dziewczyny. Te długie miesiące oczekiwania zostały mi wynagrodzone (przez Microsoft, kto by pomyślał) z olbrzymią nawiązką. AoE 2: The Age of Kings to gra perfekcyjna pod każdym względem i nie mam najmniejszych wątpliwości co do tego, iż tej właśnie grze należy się ode mnie tytuł "gry wszechczasów"!

Oki, koniec z tym bezpodstawnym ślinieniem się. Mało kogo chyba obchodzi, jak bardzo jestem zakochany w tej grze, a za to wszyscy czytelnicy na pewno są ciekawi szczegółów dotyczących samego AoE 2. Wszystko zaczyna się od naprawdę znakomitego dema (pamiętacie jeszcze to z AoE?), które wyśmienicie wprowadza nas w klimat Średniowiecza. Królowie, rycerze, zamki i oczywiście krwawe wojny... Po tym czadowym prologu wita nas menu, które do złudzenia przypomina nam... Heroes of Might & Magic 3! Przyznam się, iż byłem tym mocno zaskoczony, ale to tylko zachęciło mnie do sprawdzenia, co też nam oferuje AoE 2. A jest tego sporo i możliwości są tak olbrzymie, iż każdy gracz znajdzie w AoE 2 coś dla siebie. Do wyboru jest Single Player, Multiplayer, Map Editor, Learn To Play, Zone oraz History. Multiplayer i Zone to dwa tryby przeznaczone oczywiście dla pajęczarzy. Multiplayer daje nam możliwość gry poprzez IPX, TCP/IP i LAN. Natomiast Zone oferuje bezpośrednią sposobność pogrania w stworzonej na potrzeby AoE 2 "strefie". Tam będziesz mógł zmierzyć się z naprawdę mocnymi zawodnikami i przekonać się, ile wart jest Twój talent strategiczny. Dla nieopierzonych strategów w sam raz odpowiednią opcją będzie Learn To Play, czyli nauka krok po kroku jak grać w Age of Kings. I to nie byle jaka nauka, gdyż dostajemy się do Szkocji i musimy poprowadzić Williama Wallace'a do bitwy pod Falkirk. W sumie to znakomity pomysł połączyć naukę gry w AoE 2 z kampanią. Dzięki Learn To Play żółtodziób nauczy się, jak prowadzić wojsko, jak tworzyć armię, aż w końcu poprowadzi ją w bitwie pod Falkirk.

Kolejna opcja warta Waszej uwagi to Map Editor. Jest to naprawdę znakomity edytor, w którym możemy stworzyć swoją własną, dowolną kampanię bądź scenariusz. Wszyściutko w sposób przejrzysty i banalnie prosty. Kilka godzin klikania i mamy scenariusz marzenie. Przedostatnią ikonką, jaką znajdziesz w menu głównym, jest History. To nic innego, jak encyklopedia cywilizacji zawartych w grze. Pamiętacie, jak krytykowałem encyklopedię w Saga: Gniew Wikingów? Była ona tragicznie nieprofesjonalna. Za to w Age of Kings mamy prawdziwie doskonałą encyklopedię. O każdej z cywilizacji mamy szczegółowe dane wraz z datami. I na deser pozostawiłem to, co polskie tygrysy (znaczy gracze) lubią najbardziej (bo muszą, dziękujemy ci, tepsa) - Single Player. W nim masz aż sześć wariantów: Campaigns, Random Map, Regicide, Death Match, Custom Scenario oraz Custom Campaigns. Oprócz zdecydowanie najciekawszego kąska, czyli kampanii, polecam Random Map, Regicide oraz Death Match. Random Map to nic innego, jak scenariusze, które możemy dowolnie zdefiniować, od wielkości i rodzaju mapy poprzez ilość przeciwników aż po zasoby, z jakimi rozpoczynamy grę. Regicide to rozgrywka, z jaką się jak dotąd nie spotkałem w żadnym RTS-ie. Polega ona na tym, że naszym zadaniem jest zabicie króla przeciwnika i obronienie własnego króla. Ten, który przetrwa, wygrywa. Niezła jazda, a do tego nie taka prosta rozgrywka. Trzeba mieć nieźle podzielną uwagę, aby nie dać zabić własnego króla i przy okazji wysłać króla przeciwnika do Krainy Kostuchy. Death Match kojarzy się zapewne wszystkim graczom z rozgrywką sieciową i odrobinę ją przypomina. Gracze startują z dużymi zapasami i toczą walkę aż do śmierci.

U dołu: Spójrzcie sami na to wspaniałe miasto...

No, ale daniem głównym są kampanie. Dla mnie genialnym posunięciem jest możliwość wcielenia się w postacie historyczne i pokierowania ich losami. Postacie te tonie byle kto, obok wspomnianego już Williama Wallace'a możesz wcielić się w Joannę de Arc, Saldina, Genghis Khana i Fredericka Barbarossę. Do wyboru, do koloru. Tak jak to bylo w AoE, masz również możliwość wyboru jednego z pięciu poziomów trudności (Easiest, Easy, Moderate, Hard i Hardest). Jednak nie to decyduje o tym, jak cudowny jest tryb kampanii. Dzięki wcieleniu się w jakąś konkretną postać nie jesteśmy bowiem skazani na typowo nudne RTS-owe zadania. Te, które oczekują nas w Age of Kings, są nieprawdopodobnie ciekawe i zróżnicowane. Kojarzą mi się one z tym, co nam oferował Myth 2: Soulblighter. Ot, weźmy np. kampanię Joanny de Arc. Aby lepiej Wam to uzmysłowić, opowiem, jak przeszedłem pierwszą misję. Naszym zadaniem jest eskorta Joanny do Chateau of Chinom. Warto w tym miejscu wspomnieć, iż do zadania wprowadzają nas filmiki żywcem wzięte z Myth 2. Te kartki z pamiętnika plus czarno-białe rysunki dziwnie znajomo wyglądają, nieprawdaż? Mi to jednak zupełnie nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie. Takie wprowadzenia mają swój niepowtarzalny urok. Eskorta, to wydaje się dziecinnie proste, ale tak w rzeczywistości nie jest. Moje siły były więcej niż skromne (2 konnych rycerzy i kilku łuczników), a most będący najkrótszą drogą do Chateau spalony przez wrogów, w związku z czym trzeba było szukać innej drogi. Niestety, nigdzie nie mogłem przedostać się przez rzekę. W końcu wpadłem na to, iż można by spróbować dostać się do burgundzkiego zamku stojącego nad samą rzeką. Tak też zrobiłem. Najpierw polazłem do znajdującej się nieopodal wioski sojuszników, skąd zabrałem ze sobą kilku piechurów i taran, a następnie zdobyłem zamek. Co się okazało? Po jego drugiej stronie był bród. Ale to nie koniec kłopotów. Przeszedłem na drugą stronę, a tam już czekał na mnie wrogi oddział. Na szczęście któryś z moich żołnierzy krzyknął (Zgadza się! Krzyknął, ale o tym później), że jedyną drogą ucieczki jest rzeka i faktycznie, nad rzeką przy pomoście stały zakotwiczone trzy moje statki. Prędko ewakuowałem się na nie i popłynąłem rzeką. Kiedy wreszcie znalazłem miejsce do wylądowania, okazało się, iż tam również roi się od przeciwników. Ponownie musiałem sobie utorować drogę siłą, ale to już był wreszcie koniec kłopotów. Muszę powiedzieć, że adrenalina podczas tego zadania dosłownie gotowała mi się w żyłach. Było to coś niesamowicie rajcującego. Po prostu zamiast spodziewanych, dość przewidywalnych misji (chyba nie powiecie mi, że typowe zadania RTS-owe grzeszą oryginalnością?), otrzymujemy w Age of Kings cudownie atrakcyjne i zróżnicowane polecenia. Tak jak to miało miejsce w Myth 2.

Dobra, skoro już wiecie, jak można pograć, to chyba najwyższa pora zapoznać Was z pozostałymi zmianami w stosunku do AoE. Załóżmy, że grasz w Death Match, Random Map lub Regicide. Pierwszą istotną zmianą jest nieliniowa fabuła, to znaczy jest kilka dróg do tego, aby wygrać misję. Można to uczynić poprzez zniszczenie doszczętnie (wybicie) wroga, poprzez ewolucję techniczną, ekonomiczną, militarną, zebranie wszystkich artefaktów, wybudowanie i obronienie "Cudu", aż po kilka innych, pomniejszych dróg. Każdy z tych wariantów może doprowadzić Cię do zwycięstwa, bowiem tak naprawdę liczą się w ostatecznym rozrachunku punkty. Nie ma znaczenia, czy zbierzesz najwięcej złota, czy Twoja cywilizacja osiągnie najszybciej czwarty poziom technologii (Dark Age, Feudal Age, Castle Age i Imperial Age). Drugą w kolejności nowością jest pojawienie się w grze aż trzynastu cywilizacji: Brytów, Bizantyjczyków, Celtów, Chińczyków, Franków, Gotów, Japończyków, Mongołów, Persów, Saracenów, Teutonów, Turków i moich ulubieńców Wikingów. Oczywiście wszystkie te cywilizacje różnią się, i to znacznie, pomiędzy sobą. Każda z nich ma swoje zalety i wady (patrz ramka). Właśnie od ich zalet powinno zależeć to, jaką drogę do zwycięstwa wybierzesz. Np. decydując się na grę Wikingami, musisz postawić na ich znakomitą flotę oraz Berserków, którzy byli niezrównani w walce wręcz. Z kolei Turcy dysponowali przede wszystkim znakomitą artylerią, a Saraceni mieli żyłkę do handlu. Warto zatem, abyś przemyślał wszelkie za i przeciw, zanim wybierzesz cywilizację, którą chcesz poprowadzić do zwycięstwa w AoE 2. Kolejną zmianą mającą wpływ na grę jest na pewno zdecydowane powiększenie map, na których rozgrywane są poszczególne scenariusze. Uległy one mniej więcej kilkukrotnemu powiększeniu i - co najważniejsze - pojawiło się osiem nowych ich typów. Nie są one już tak monotonne. Znajdziesz takie mapy, jak: Baltic (bez komentarza), Arabia (pustynia, klify etc.), Black Forest (morze drzew i traw), Islands

U góry: Baczność, prezentuj broń!

Cywilizacje

Brytowie: Jednostki: Longbowman, Bonus:
* Archery Ranges produkuje 20% szybciej
* Town Center kosztuje 50% mniej
* Piesi łucznicy dostają +1 zasięgu w Castle oraz Imperial Age
* Shepherds pracują 25% szybciej

Bizantyjczycy: Jednostki: Cataphract, Bonus:
* Monks leczą 3 razy szybciej
* Budynki są o 50% wytrzymalsze
* Camels, Skirmishers i Pikeman kosztują mniej o 25%
* Fire Ship mają większą o 25% siłę ataku
* Upgrade do Imperial Age kosztuje 50% mniej

Celtowie: Jednostki: Woad Raider, Bonus:
* Siege Workshop pracuje 20% szybciej
* Infantry porusza się o 15% szybciej
* Lumberjacks pracują o 15% szybciej
* Katapulty strzelają o 20% szybciej
* Owce są od razu "odkryte"

Chińczycy: Jednostki: Chu Ko Nu, Bonus:
* Farmy produkują 25% więcej żywności
* Start z dodatkowymi trzema mieszkańcami i 50 jednostkami jedzenia
* Technologia kosztuje o 10% niżej w Feudal Age, o 15% w Castle Age i o 20% w Imperial Age
* Town Center produkuje więcej wieśniaków
* Demolition Ship ma 50% większą trafność

Frankowie: Jednostki: Throwing Axeman, Bonus:
* Kawaleria ma +2 pkt. obrony przeciw Camel i Pikeman
* Zamek kosztuje mniej o 25%
* Rycerze zadają o 20% skuteczniejsze ciosy
* Farmy upgadują się za friko

Gotowie: Jednostki: Huskarl, Bonus:
* Barracks produkują 20% szybciej
* Infantry kosztują 10% mniej w Feudal Age, 20% w Castle Age i 30% w Imperial Age
* Infantry dostaje +1 pkt. podczas ataku na budynki w Feudal Age, +2 w Castle Age i +3 w Castle Age
* +5 podczas ataku na dziki
* dodatkowo 10 wieśniaków w Imperial Age

Japończycy: Jednostki: Samurai, Bonus:
* Fishing Ships łowią 20% szybciej, mają 2 razy większą siłę ognia i +2 odporności
* Fish Traps oraz Farmy kosztują 50% mniej
* Infantry atakuje 25% szybciej

Mongołowie: Jednostki: Mangudai, Bonus:
* Cavalry Archer strzelają 20% szybciej
* Light Cavalry ma o 30% większą siłę ataku
* Myśliwi pracują 50% szybciej

Persowie: Jednostki: War Elephant, Bonus:
* Rycerze mają +2 pkt. podczas ataku na łuczników
* Start z dodatkowo 75 jednostkami drewna i żywności
* Town Center oraz Dock pracuje 10% szybciej w Feudal Age, 15% w Castle Age, 20% w Imperial Age
* Podczas handlu masz 5% rabatu

Saraceni: Jednostki: Mameluke, Bonus:
* Piesi łucznicy mają +1 pkt. przeciwko budynkom
* Upust 5% w Market
* Transport Ships mają 2 razy większą siłę ataku i 2 razy większe ładownie
* Galley atakuje 20% szybciej
* Cavalry Archer mają +3 pkt. podczas ataku na budynki

Teutoni: Jednostki: Teutonic Knight, Bonus:
* Monk leczy 2 razy szybciej
* Tower ma dodatkowo +3 ataku w Feudal Age, +2 w Castle Age i +1 w Imperial Age
* Farmy kosztują 33% mniej
* Town Center ma +2 pkt. ataku i +5 pkt. zasięgu

Turcy: Jednostki: Janissary, Bonus:
* Jednostki artyleryjskie produkują się 20% szybciej
* Bombard Cannons strzela 25% szybciej
* Jednostki artyleryjskie mają o 50% większą siłę ognia i kosztują o 50% mniej
* Kopacze złota pracują o 15% szybciej
* Chemistry free
* Light Cavlery upratuje się za friko w Castle Age

Wikingowie: Jednostki: Longboat, Berserkowie, Bonus:
* Doki kosztują 33% taniej
* Statki kosztują 20% mniej
* Infantry zadaje o 25% większe zniszczenia
* Wheelbarrow oraz Hand Cart za friko

(każdy z graczy startuje na innej wysepce - hmmm... pachnie mi to HoM&M...) czy też Archipelago (grupa dużych wysp). Pojawienie się aż tylu nowych map daje graczowi naprawdę dużą frajdę. Co prawda trochę śmiesznie wygląda budowanie cywilizacji Wikingów na pustyni, ale mimo to nie przeszkadza to w grze, a nawet czyni ją bardziej atrakcyjną. Kolejna rewolucja to coś, co mnie zawsze drażniło w grach z rzutem izometrycznym kamery. W każdej grze, gdy jednostka znalazła się za drzewem lub budynkiem, zwyczajnie nie było jej widać. Ach, jak mnie to wkurzało! I wreszcie programiści z Microsoftu pomyśleli. Każda postać, która znajdzie się za jakąś przeszkodą terenową, jest widoczna! Ale za to jak. Widać bowiem tylko kontury sylwetki. Dzięki temu przez cały praktycznie czas możemy mieć kontrolę nad własnymi jednostkami, a także widzieć wrogie jednostki czy nawet zwierzęta. Każda jednostka ma swój własny kolor i nie mamy kłopotów z rozpoznaniem "who is who?". Jak dla mnie pełna rewelacja. Podobnie jak zachowanie się komputerowych przeciwników. Nareszcie w Age of Kings nie możemy narzekać na nudę. Tym razem dosłownie nie da się spokojnie budować swego królestwa. Komputer gra bardzo agresywnie, rozważnie i ryzykancko. Przeważnie rozwój technologiczny idzie mu szybciej niż nam. Szybko rozbudowuje swoją armię i równie szybko rozpoczyna działania zaczepne. Zanim się zorientujesz, już możesz go mieć na karku. Dobrze, że chociaż jest aż pięć poziomów trudności i możemy wybrać jakiś odpowiedni dla siebie. Nie zmienia to jednak faktu, iż gra się przeciwko kompowi straszliwie ciężko. Następna (która to już?) innowacja to nowe możliwości handlu. Zastosowano manewr znany już wszystkim z serii HoM&M, a mianowicie Market. Budując ten budynek w swojej wiosce lub mieście, możesz kupować lub sprzedawać potrzebne (albo i nie) produkty. Może ceny nie są zbyt zachęcające, ale mając w perspektywie daleką podróż morską w celu wymiany towarów i Market pod nosem, przeważnie wybieralem to drugie wyjście. Czyżby lenistwo? Jak to zwykle w sequelach bywa, zdecydowanie zwiększono liczbę dostępnych jednostek oraz budynków, co stworzyło wiele nowych możliwości zarówno walki, jak i rozwoju technologicznego. Jednostek jest bardzo dużo, bo w sumie kilkadziesiąt. Mi najbardziej spodobało się pojawienie się królów, rycerzy, bohaterów, żeńskich odpowiedników wieśniaków (a co? przecież bociany nie przynoszą małych rycerzy ;)) czy szpiegów oraz dział i statków potężnie uzbrojonych w artylerię. Najciekawszy jest jednak fakt, iż większość postaci bierze aktywny udział w grze. Np. rycerze czy dowódcy oddziałów mają imiona i nazwiska, prowadzą konwersacje, a mijani przez nas żołnierze pozdrawiają np. Joannę de Arc. Stwarza to niesamowitą atmosferę. Jednostki już nie są tylko statystycznymi figurkami na polu bitwy. Te postacie żyją, podobnie jak to miało miejsce w Myth. Często też w krytycznych sytuacjach potrafią doradzić jakieś wyjście z - wydawać by się mogło - beznadziejnej sytuacji. Mało tego, w celu zwiększenia realizmu postacie mówią z wyraźnym

akcentem w zależności od cywilizacji. Trzeba usłyszeć, jak francuski rycerz mówi z bajecznym akcentem, fatalnie wymawiając angielskie słowa. Gdyby nie napisy przedstawiające dialogi, to zaprawdę trudno byłoby go zrozumieć. Nowych budynków pojawiających się w grze jest również sporo. Z bardziej przydatnych mogę wymienić np. zamki, wrota, suche doki, mosty oraz wspomniany już Market. Nowe budynki to nowe drogi rozwoju, ale na omawianie ich niestety brak w tym numerze miejsca. Mają one również duże znaczenie strategiczne. Tak się składa, że można się nawet w nich... chować! Przydaje się to szczególnie, gdy chcemy kogoś zaskoczyć. Przeciwnik wpada do - jego zdaniem - bezbronnej wioski, a tu nagle niespodzianka - wypadamy na niego sporym oddziałem, całkowicie go masakrując. Śmierć frajerom! Nie można nie wspomnieć przy okazji o dużej liczbie dostępnych formacji. Tu również możesz wybierać i przebierać do woli. Czy wolisz np. hordę czy ładny szyk typu box. Jeżeli wydaje Ci się, że nie ma to najmniejszego znaczenia, to się mylisz. Jednostki podczas walki naprawdę ściśle trzymają się wyznaczonych im formacji. Uff... to i tak zaledwie garść zalet giercowania w AoE 2, aby je wszystkie poznać, trzeba zagrać samemu.

U góry:
Wszyscy gotowi? No to zaczynamy wielką bitwę!

Grafika... czy muszę coś na temat pisać? Spójrzcie sami na screeny i powiedzcie obiektywnie, czy widzieliście coś równie doskonałego? Bo ja nie. Dla mnie to szczyt graficznej perfekcji. Każdy najdrobniejszy szczegółik to istna uczta dla oczu. Budynki, w zależności od cywilizacji, są przepełnione drobiazgami mającymi wiele wspólnego z kulturą danego społeczeństwa. To samo tyczy się jednostek poubieranych w charakterystyczne ciuszki. Raczej nie da się pomylić samuraja z Wikingiem ;). Co ja zresztą będę się rozpisywał. Popatrzcie na screeny i wyobraźcie sobie te cudowne zamki, wioski, porty, pola walki tętniące życiem... Cudo, jakiego jeszcze nie widziałem. W pierwszej chwili zapiera dech, powala na podłogę, traci się przytomność, a po ocuceniu błaga się o postawienie przed nosem monitora i możliwość dalszego podziwiania tej grafiki. Sztuka przez olbrzymie Sz ;).
Równie udana jest sama animacja jednostek. Te malutkie figurki poruszają się z ludzką (a zwierzęta ze... zwierzęcą?) gracją i dostojeństwem. Oni naprawdę walczą czy też ścinają drzewa. Wszystkie wykonywane przez postacie czynności prezentują się piekielnie realistycznie. To samo tyczy się np. ognia, latających wokół portu mew oraz fruwających pocisków. Musicie to jednak ujrzeć na własne oczy. Jedną z rzeczy, za jakie podziwialem AoE, bez wątpienia była muzyka i dźwięk. Spodziewałem się zatem po sferze muzyczno-dźwiękowej Age of Kings wielkich rzeczy i nie pomylilem się. Muzyka jest bajecznie wspaniała. Idealnie pasuje do sytuacji, jaką widzimy na ekranie monitora. Nie muszę chyba mówić, że jest ona "historycznie" poprawna, czyli są to utwory typowe dla czasów, w jakich rozgrywa się AoE 2. Jej dodatkową zaletą jest standard, w jakim została zapisana. Zastosowano manewr znany już z HoM&M 3, tj. nagrano muzykę w formacie Mp3. Można słuchać tej cudownej muzy, kiedy tylko ma się na to ochotę ;). Dźwięk jest również znakomity. Moją uwagę zwrócily przede wszystkim wszelkie kwestie mówione przez postacie biorące udział w grze. Wspominałem już o akcencie francuskich rycerzy, ale tak samo czadowo mówi lektor oraz wszystkie inne postacie. Wikingowie przykładowo mówią po... norwesku! Długo by jeszcze można przytaczać przykłady odgłosów z pola walki czy morskich bitew. Miód kapie z głośników dosłownie w każdej sekundzie gry...
Na koniec pozostawiłem rarytas, jakim bez wątpienia jest interfejs AoE 2. Pomimo większej ilości bajerów, nad jakimi musi mieć kontrolę gracz, stał się jeszcze prostszy, a jak pamiętacie, w AoE był jednym z lepszych w RTS-ach. Poważnym ułatwieniem dla graczy są na pewno klawisze skrótu. Dzięki nim zaoszczędzamy zawsze kilka cennych sekund. Zamiast klikać i szukać potrzebnej nam ikonki, naciskamy odpowiedni klawisz i po sprawie. Klawisze skrótów są bardzo rozważnie umiejscowione, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby zdefiniować je po swojemu. Kto jest leniem, może jednak nadal korzystać tylko z gryzonia. Ikonki są na tyle dobrze rozmieszczone, iż nie sprawia to także kłopotów. Interfejs Age of Kings jest z pewnością najprzyjemniejszym, z jakim się spotkałem w RTS-ach.

I co ja, biedny, mam napisać na zakończenie recenzji tak wspaniale cudownej gry? Tym bardziej że piszę te słowa w pozycji klęczącej, bo po kilku dniach i nocach spędzonych na podziwianiu geniuszu kolesi z Microsoftu spadłem z krzesła i nie mam siły wdrapać się na nie z powrotem. Genialności AoE 2 nie są w stanie podkreślić żadne znane mi komplementy. Mógłbym co prawda użyć kilku dosadnych słów, aby Wam uzmysłowić, że macie do czynienia z grą ponadczasową, ale chyba korekta i tak by to wycięła. Musicie wytężyć swoją wyobraźnię i zmiksować AoE z HoM&M 3 oraz Myth 2, a otrzymacie Age of Kings. Chyba już wiecie, na co przeznaczyć kieszonkowe? Ja tymczasem wracam do krainy Age of Kings... ■

Ocena: 10

Plusy:
- arcyciekawe zadania
- przepięknie fantastyczna grafika
- wspaniała animacja postaci
- rewelacyjna muzyka i dźwięk
- kosmicznie duża liczba jednostek i budynków
- kilka sposobów na zwycięstwo
- historyczne postacie
- aż 13 cywilizacji
- znakomita encyklopedia
- pożyteczne klawisze skrótów
- wspaniała siecióWka
- duża liczba formacji
- dyscyplina taktyczna jednostek
- postacie są widoczne za budynkami, drzewami etc.
- wysokie AI komputera
- możliwość ukrycia jednostek w garnizonie
- 8 nowych typów map

Minusy:
- minusów BRAK!!!

INFO CD-ACTION

Producent:	Microsoft
Dystrybutor:	Microsoft Polska tel (022) 6286924
Internet:	http://www.microsoft.com/games/age2
Wymagania:	P 166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator:	nie

Siedem Grzechów Gier Komputerowych.

Kiedyś, dawno temu, znakomity znawca fantastyki, Marek Oramus, opublikował na łamach miesięcznika Fantastyka artykuł zatytułowany bodajże Siedem Grzechów Fantastyki, wytykając w nim większość idiotyzmów występujących w literaturze sf. Artykuł wywołał sporą wrzawę w środowisku, ponieważ Oramus swoje zrobił bezlitośnie, istotnie punktując, z chirurgiczną niemal precyzją, słabości wielu znanych i cenionych przez czytelników utworów, przy czym najgorsze było bodaj to, że nie dało go się zbyć byle czym, jako że sam autor artykułu pokazywał bez trudu, iż można napisać dobrze skonstruowany utwór fantasy, unikając wytkniętych przez siebie błędów. Ja nie mam aż takich ambicji, ale pragnę zrobić coś podobnego w dziedzinie gier komputerowych, bo od dawna będąc ich zaciekłym miłośnikiem (dokładniej od dziesięciu lat), niejednokrotnie dostrzegam w nich mnóstwo idiotyzmów, od których bolą niemal zęby.

EL GENERAL MAGNIFICO

Nie jest co prawda aż tak, by ten ból zębów odganiał mnie od kompa, ale w niektórych przypadkach mocno mi doskwiera - osobliwie, że dzieje się tak niekiedy w grach bardzo znanych, o których wielu recenzentów pisze niemal na klęczkach. Aby od razu "przystąpić do adremu", zacznę z grubej rury...

I. Zauważyliście może, jak nieznośnie nadętych jest wiele gier, których autorzy powierzają graczowi misję zbawienia świata? Najczęściej już przy oglądaniu Intro dowiadujemy się, że gdzieś tam od wieków, w głębokim lochu czyhało jakieś przepotężne Zło, które akurat teraz zaczyna podnosić obrzydliwy (najczęściej smoczy lub wężopodobny łeb) i akurat Ty, nikt inny tylko Ty, masz się z nim uporać. "Czemu akurat ja?" zapytasz i pewnie będziesz miał rację. Całe zadęcie jest tak dokuczliwe, że kiedy uruchamiam grę, gdzie jakiś facet pogrzebowym głosem zaczyna czytać kolejny bzdet o jakichś Pieczęciach, które kolejno pękają i uwalnia się Coś Tam (Co za partacz je zakładał? Pieczęcie, znaczy) lub o Demonie, który od lat czyhał na Okazję i teraz akurat się nadarzyła, to wznoszę oczy do góry i pomrukując gniewnie "Ble, ble, ble..." albo "Jadajadajada..." biję w ESC, by to ominąć. Na tle tego wszystkiego jakże odświeżająco wygląda stary cykl Sierry o przygodach niejakiego Larry Laffera, który nie miał najmniejszej ochoty na rolę Zbawcy Wszechświata, a chciał tylko zaliczyć kilka niezłych lasek i gracz wysilał pomysłowość, by pomóc mu odszukać, na przykład, baterie do wibratora. I co? W gry z serii "Leisure Suit Larry" grali wszyscy, znakomicie się przy tym bawiąc.

II. Wiele gier jest przeraźliwie nierealistycznych. Nie mam tu bynajmniej na myśli tego, że występują w nich smoki, Kosmici, Sherlock Holmes czy Baba Jaga. Nie. To kwestia przyjętej konwencji i albo człek się z nią godzi, albo nie - a wtedy się nie gra. Ale przecież nawet w świecie, gdzie potwory siedzą pod każdym krzakiem - i dlatego bohater nie może sobie pójść na stronę, bo nigdy nie wiadomo, czy wonnego skarbu nie złoży w smoczej paszczy - obowiązują, do licha ciężkiego, jakieś prawa prawdopodobieństwa psychologicznego. Kiedyś już o tym pisałem, ale pozwólcie, że wyjaśnię, o co mi chodzi. Słynna gra "Diablo". Wyobraźcie sobie typową dla niej sytuację. Wieczór, wiejski aptekarzyna kończy pracę. Do jego zapyziałej apteki wchodzi kreowany przez nas bohater. Właśnie wrócił z czternastego poziomu lochów, gdzie załatwił kilkadziesiąt Bardzo Wrażych Stworów. Zbroja na nim pogięta, zbryzgana czymś, czemu lepiej może się nie przyglądać, włos zmierzwiony, oddech ciężki, w oczach byka jeszcze tlą się resztki bojowej furii. Zachrypniętym głosem powiada, że chce kupić lek uzdrawiający. Niestety, nie ma zbyt wiele gotówki. I co? "Płacicie, panie, dziesięć sztuk złota", powiada gnida za ladą. " Nie macie? Trudno, ceny moje stałe są i nie podlegają negocjacjom". Widzicie oczami duszy tego cherlaka, co się stawia gościowi, o którym już w wiosce gadają, że na śniadanie wsuwa dwa Kościeje i kilku Goblinów, a jak kichnie, to ogniem bucha z przodu i z tyłu? Oto co nazywam sytuacją nieprawdopodobną psychologicznie. Co naprawdę rzekłby taki nędzny pigularz? "Ależ szlachetny panie, bierzcie co chcecie, tylko błagam, eee... nie patrzcie tak na mnie i odłóżcie gdzieś tę poszczerbioną szatkownicę. Zapłacicie, eee... przy okazji, a jak zapomnicie, to też nie będzie szkody. Miło robić z wami interesy". (O ile wcześniej, wiedziony zdrowym instynktem samozachowawczym, nie opuści miejsca pracy przez zamknięte okno). Nie wspomnę już o tym, że ciekawość bierze, kto też wyrąbał te straszliwe, wielopiętrowe lochy (pełne skarbów) pod wioską mającą wszystkiego kilka chałup na krzyż? I oczywiście gotów jestem postawić swoją emeryturę przeciwko garści orzechów, że cisi kmiotkowie sami wysprzątaliby lochy do czysta, gdyby się tylko zwiedzieli, że jest tam choćby garść złota, stosując na potwory na przykład remedium mistrza Kozojeda z cyklu Sapkowskiego. Poczciwa kłonica w chętnej i skorej dłoni bywa nie mniej skuteczna od najlepszego rycerskiego łamignata typu morgenstern.

III. Nieustannie wkurza mnie też ufność, z jaką Lara Croft i jej kompani z gier typu Quake, Unreal i innych, zapuszczają się w najgłębsze lochy. Nie chodzi już o to, że są w nich pułapki, zapadnie, ściany zgniatacze czy inne takie miłe "niespodziewajki" (twórcy tych lochów w końcu nie musieli lubić gości, zwłaszcza niespodziewanych), ale irytuje mnie pewność (uzasadniona, jak się później okazuje) siebie idiotki, która w najmniej oczekiwanych miejscach znajduje na przykład środki opatrunkowe czy nowe magazynki do swoich szybkostrzelnych gnatów. Kto to wszystko tam porozkładał? I po co? Na domiar wszystkiego, te lochy - podobno - stoją (czy leżą, sam nie wiem) pustkami od tysięcy lat. Czemu nikt nie pyta, skąd tam się wzięła obfitość niezwykła zupełnie nowoczesnych magazynków do współczesnych gratów? Nie dziwota, że zamieszkujące je potwory są takie głodne. I znów logika podpowiada, że po kilkuset latach w lochu, z braku dostaw żarcia (w końcu jeden śmiałek co kilkadziesiąt lat to niewiele mięcha) zostałby - w wyniku zdrowej konkurencji, w której słabsi są zjadani przez silniejszych - JEDEN potwór, ale za to tak wycwaniony i wygłodzony, że nie daj Bóg go spotkać.

IV. Wyobraźcie sobie, że jesteście królem Krasnoludów i planujecie lochy. Wierni poddani pracowicie je wykują dla większej chwały monarchy. Oczywiście zaplanujecie je tak, by wejście do skarbca otwierała dźwignia trzy poziomy wyżej, ukryta za kamienną płytą, która się odsuwa po naciśnięciu innej dźwigni, ukrytej przemyślnie za wodospadem i sadzawką pełną żarłocznych rybek, prawda? Nad sadzawką można przejść po kładce, która się opuszcza po przesunięciu ramienia posągu obok królewskiego klopika. Przesadzam? Nie, przecież grając w Turoka, Unreala czy Tomb Raidera musieliście takie sytuacje spotykać niemal na każdym kroku. I co, godzicie się na to, by twórcy gry robili z gracza takiego wała?

V. Irytuje mnie też upierdliwość służbistów. Wyjaśnię, co mam na myśli, na przykładzie znakomitej skądinąd gry Redguard. Wyobraźcie sobie, że jesteście strażnikiem gdzieś w głębi katakumb. Czort wie, czego tu strzec, ale służba nie drużba. Spacerujecie po galeryjce górującej nad rozległą salą, gdzie miarowym krokiem przemierzają płyty posadzki czterej wasi koledzy. Do sali wpada jakiś chudy, wyglądający na narwańca jegomość w czerwonej kurtce z paskudnie się prezentującym rapierem w łapie. Na waszych oczach kroi w plasterki czterech waszych kolegów. Po kilku minutach zjawia się na waszej galeryjce - a wiecie, że po drodze musiał jeszcze załatwić przynajmniej pięciu waszych kompanów. I co? Logika wam podpowiada, że najlepiej się odwrócić i zacząć podziwiać freski na sklepieniu. Niech sobie wariat idzie, gdzie chce. Twórcy gry oczywiście każą strażnikowi głośno ryknąć: - "Zdychaj, nędzniku!" i rzucić się nań z pałaszem. Prawdopodobieństwo psychologiczne... psiakość.

VI. Cudowna bywa też niekiedy niewrażliwość otoczenia. Grałem kiedyś w bardzo ładną przygodówkę o Sherlocku Holmesie, w której niezłomny detektyw musiał rozwikłać sprawę morderstwa pewnej aktoreczki. W pewnym momencie, pragnąc się dostać do biura jakiegoś detektywa, rozwala - na oczach skrzętnie coś notującej sekretarki - szybę w drzwiach maszyną do pisania, a sekretarka nawet nie mrugnie powieką. Gdy po kilku godzinach Sherlock zechce zajrzeć tam ponownie, znów ją zastanie przy pisaniu, kretynka nie "duszyła z miejsca rupy". W innych grach (Silver) dwaj obrońcy dobra na oczach mieszczuchów szatkują na plasterki żołdaków z garnizonu tyrana, a żaden mieszczuch nawet nie mrugnie. Każdy robi swoje, jakby takie rzezie zdarzały się tam co kilka godzin. Fajnie, prawda? A mam wrażenie, że tyranowi by się to nie spodobało - tj. że mieszczuchy nie dali cynku, gdzie trzeba, iż dzieje się jakaś zadyma. I tacy "bezstronni obserwatorzy" w najlepszym razie skończyliby pod pręgierzem (albo na szafocie).

VII. I na koniec zastrzeżenie wygłaszane przeze mnie z całą powagą. Kiedyś, kiedy nad grami siedziało kilku w sumie facetów zapaleńców, szlifowali je tak, by gra chodziła bez zacięć, a jak się gdzieś trafił jakiś bug, to huczał o nim cały światek komputerowy. "Che! Che!" - mówiono - "czy zauważyliście, że w grze XXXXX firmy YYYYY, w pałacowej kuchni bohater może przejść przez stół? Ale dali plamę!". Nie przeszkadzało to wprawdzie w ukończeniu gry, ale był obciach. A teraz? Za wcale niemałe pieniądze kupuje człek grę tylko po to, by się dowiedzieć, że w grze jest kilkadziesiąt bugów (a niektóre z nich uniemożliwiają skończenie gry, bo np. wydobyte bryłki gliny zamieniają się w kozy, a potrzebne ci są cegły do budowy domów), ale firma łada moment wypuści patch na dziesięć MB, który możesz sobie, robaczku, ściągnąć za jedyne kilkanaście złotych (koszta połączenia) z jej strony Internetowej. A jak nie dysponujesz sztywnym (łączem), to masz przerąbane niczym samotna koza w męskim więzieniu. W dodatku nie wiadomo czy będzie to patch usuwający wszystkie niedoróbki i być może, za dwa miesiące, pojawi się nowy, lepszy od poprzedniego. To już granda zasługująca na doraźne mordobicie, bo oznacza, że sprzedano nam po prostu produkt wadliwy. I znów nikt nie protestuje.

Ciekaw jestem, co sądzicie o moich uwagach? Chętnie odpowiem na listy. Jeżeli zechcecie, to temat da się ciągnąć dalej... ■

Pomocna dłoń

Jak zawsze, na łamach CDA zmieściła się tylko niewielka część Waszych anonsów. Dziś starczyło miejsca TYLKO na podpowiedzi!!! Niesamowite! Całość naturalnie znajdziecie na CD, w dziale Extras. Radzimy uważnie czytać!

Uwaga: spora część solucji, o które pytacie, zawarta jest na naszym CD "Tipsomaniak" (to stamtąd bierzemy większość podpowiedzi...).

Uwaga: Zanim wyślesz anons, zapoznaj się z regulaminem PD!

ACTION REACTION

•Settlers 2 PL (Ice z Rybnika)
Port można zbudować tylko nad morzem, w specjalnie wyznaczonych miejscach (będzie tam symbol zamku z taką małą kotwicą, kliknij na niego, potem w opcji "Zbuduj zamek" wybierz port). Pamiętaj, że musisz jeszcze zbudować Shipyard (stocznię), żeby budować statki.

•Bermuda Syndrome 8/99
Od samolotu idź na prawo i weź ze skrzyni strzelbę. Idź dalej. Kiedy zobaczysz Tyranozaura, podciągnij się na tę "półkę" do góry. Tyranozaur podejdzie, i to "Coś" złapie go za nogę. Teraz weź klejnot (jest na półce, nie? Jak nie, to gdzieś w pobliżu), zeskocz na dół i dobij gada. W pobliżu jaskini musi być takie coś, gdzie będziesz mógł włożyć klejnot (wygląda jak umywalka, czy jakoś tak). Po tym teleportujesz się do jaskini.

•WACKI
* (Dla Damiana). Dętka - Z placu zabaw Edek musi wziąć gałąź i dać ją baranowi. Kiedy on będzie przeżuwał, Franc musi nawinąć kłębek wełny. Następnie Franc musi rzucić pod deskorolkę skórkę od banana (z kosza) i położyć na niej kłębek. Wtedy Edek musi na nią wskoczyć. Tym sposobem babcia zrobi skarpetę, po której Franc będzie mógł wejść po dętkę i klamerkę.

* Obudowa do modułu (wiaderko) - Musisz mieć lalkę (Edek musi dać pani w kiosku kwiat, a Franc - szybko zabrać lalkę) i agrafkę na sznurku (Niech Franc da pijakowi piwo zlane z czterech do jednego kufla, a potem zabierze mu w/w przedmioty). Francem zacznij zabawiać dziewczynkę, tymczasem Edek niech zabierze obudowę. Kiedy dziewczynka zacznie płakać, daj jej lalkę (Francem - byle szybko, bo przyjdzie jej ojciec i Edek dostanie po pysku).

* (Dla Tomka i Marka). Rurka jest w bloku w tle (za maluchem), blok jest widoczny z profilu i jest na nim jakaś liczba (musi tam pójść Edek). Załóż klamerkę na nos śpiącego pijaka, a w usta włóż rurkę. Na koniec rurki nałóż dętkę (wszystko zrób Francem), odczekaj chwilę i gotowe.

* Uruchomienie malucha - Musisz mieć drut, który jest za krzakiem na placu zabaw (Franc). Zakładasz gotowe koło, a Franc wchodzi na słup wys. napięcia i podłącza drut. Edek wsiada do auta (kliknij na klamkę), a Franc wkłada drut do akumulatora.

* Rzuć Francem motek wełny na deskorolkę. Skocz na deskorolkę EB-kiem, a motek poleci do babci na balkonie. Babcia uszyje skarpetę. Niech Franc wejdzie po niej. Zdobędziesz dętkę i klamerkę.

* Obudowę ACME zdobędziesz, łącząc agrafkę ze sznurkiem. Francem zacznij zabawiać dziewczynkę, a EB-ek w tym czasie bierze agrafka ACME. Proste, no nie?

* Musisz pójść EB-kiem po rurkę do bloku na pierwszej planszy. Kiedy już ją zdobędziesz, pójdź do pijaka i Francem zatkaj mu nos klamerką. Włóż mu do gęby rurkę, a na sam jej koniec załóż dętkę. Potem wystarczy połączyć dętkę z oponą i będziesz miał koło. (Rurka jest w pierwszym bloku, w oddali.)

•"Mam Pentium 200 MMX, VooDoo 2 z 8 MB Ramu ...". Problem właśnie w tym, że masz 8 MB Ramu, kokpity w NFS 3 dostępne są dopiero przy 12 MB Ramu na karcie VooDoo. Sabatius Mikosevaar; sabatius@kki.net.pl

•Neverhood
* Jak przejść do laboratorium? Musisz niestety wrócić do pomieszczenia, w którym są kółka (prawie sam początek gry). Piąte kółko (pociągnij za nie) uruchomi radio. Teraz musisz znów pojeździć wózkiem i poszukać na ścianie "radia" - rysunek. Jest tam melodyjka, którą musisz zapamiętać. Teraz idziesz do żółtego pomieszczenia. Radio jest już uruchomione. Szukasz częstotliwości, na której zagrana jest melodyjka "ze ściany". WCHODZISZ DO LABORATORIUM!!! replyme@friko5.onet.pl

* Najpierw musisz wrócić do domu, gdzie zaczęła się gra (z rośliną i 5 dźwigniami). Tam musisz pociągnąć piątą dźwignię. Następnie idź do autka i znajdź miejsce, w którym lata pszczoła i słychać muzykę. Zapamiętaj ją. Teraz wejdź do tego żółtego domu i naciśnij na to fioletowe radio. W nim musisz znaleźć melodię, którą wcześniej słyszałeś. Gdy to zrobisz, drzwi się otworzą.

•Tomb Raider 3
Dla Łukasza
1) Gdy wyjdziesz z pokoju, w którym się znajdujesz na początku gry, skręć w lewo i idź na strych (pierwsze drzwi po lewej). Na strychu po prawej stronie znajduje się skrzynia o innej barwie. Pchnij ją dwa razy. Wróć do drzwi wejściowych na strych. Wejdź w następne drzwi po lewej stronie. W bibliotece naciśnij wystającą książkę (naprzeciwko kominka). Wyłączył się ogień. Wejdź do kominka. Na ścianie po lewej jest siatka. Wejdź na górę. Gdy dojdziesz do dźwigni, obróć się i przepchnij skrzynię. Znalazłeś się na strychu. Pociągnij dźwignię, która otworzyła drzwi w holu na dole. Śpiesz się. Po chwili się zamkną. Gdy jesteś za drzwiami, zejdź na dół. Znalazłeś się w podziemnym akwarium. Przepchnij skrzynię pod otwór w suficie. Wejdź do niego. Wskocz do wody. Tam znajdziesz klucz do drugiej części ogrodu, gdzie jest motor.

2) Podobno w domu nie ma sekretów.

•TR 2 (9/99)
Kiedy wpadniesz do wody, wypłyń na powierzchnię, porozglądaj się dookoła, na ścianie naprzeciw drzwi po lewej zobaczysz przełącznik, przeskocz na drugą stronę, przełącz go, wyjdź z pomieszczenia, skocz w dół do wody, znajdziesz tam klucz, którym otworzysz drzwi.

•TR 1 Palace Midas (9/99)
Na każdych drzwiach u góry znajduje się pięć rysunków, każdy przedstawia położenie dźwigni, jeden pokazuje, że dźwignia musi być na dole, drugi na górze, pokombinuj trochę, kiedy zdobędziesz wszystkie sztabki, musisz iść do ogrodu (na początku etapu w lewo), wdrap się na dach, wejdź do przejścia, znajdziesz tam wielką dłoń, użyj na niej znalezionych sztabek. Wróć do pomieszczenia z dźwigniami, otwórz drzwi po lewej stronie (patrząc od dźwigni), wejdź do środka, włóż sztabki w odpowiednie miejsce... Koniec!!!

•TR3 z numeru 40
Idź do biblioteki z kominkiem (przez pokój z pianinem na 1-szym piętrze), zauważ, że jedna z książek jest wysunięta... Działa ona jak przycisk, więc naciśnij, zgaśnie kominek. Wdrap się na górę i...
>>>MasterOfP<<< m@czasnaeb.pl

•Podwójne kłopoty Buda Tuckera
(Dla Magdy) W muzeum załóż wrotki na nogi strażnika. Później idź w głąb sali i zdejmij płaszcz z wieszaka.

•Jack Orlando
Przed wejściem do kasyna musisz związać faceta, którego ogłuszyłeś za nocnym klubem.

•Baldur's Gate 1 (9/99)
Do bandytów nie opłaca się przyłączać - lepiej ich rozwalić i zdobyć fajne przedmioty: pełną płytówkę +1, długi łuk +2 - to tylko najlepsze. Cały pic polega na dojściu do największego namiotu (ten na podwyższeniu, lokacja - Obóz Bandytów). Koniecznie przeszukaj też Peldvale i Knieje Larsa - pełno tam kolesi z lodowymi i +1 strzałami. W tym największym namiocie rozwal kolesi, zabierz magiczny długi łuk, pogadaj z czarnym kolesiem i otwórz skrzynie (uwaga na pułapkę).
Bazyliszek, a raczej Bassilius, jest w lokacji na SW od Beregostu (Dla niekumatych - na południe od Wysokiego Żywopłotu). Jest tam też banda Hobgoblinów, którzy mają krótki miecz +2 - jak znalazł dla Imoen, do czasu znalezienia Ostrza Ciosów W Plecy - krótkiego miecza +3, od pary zabójców w Piwnicach w Baldur's Gate. Piotr 'JuniOr' Schmidtke

•Baldur's Gate 2 (9/99)
Musisz wykonać wszystkie zadania Scara - oczyścić ligę kupiecką z sobowtórniaków oraz oczyścić Siedzibę Żelaznego Tronu - druga lokacja od lewej w najniższym rzędzie (na wschód od siedziby Plomiennej Pięści), potem udaj się do tejże siedziby i pogadaj ze Scarem, a następnie z Księciem Eltanem (na górze), upewnij się, że rozmawiający ma jedno miejsce wolne w inwentarzu - otrzyma cenną książkę i zostanie przeniesiony do Candlekeep, gdzie ta książka jest przepustka do środka twierdzy. Gratulacje - zacząłeś Rozdział 7!!! Piotr 'JuniOr' Schmidtke

•Baldur's Gate PL (8/99)
Aby dostać namiary obozu bandytów, zajdź do "Gospody Fedelposta", wejdź na piętro i pogadaj z gościem. Zabij go i po sprawie. S@jMon

•Diablo
Khmmm... To są przedmioty unikalne i nie zawsze się pojawiają - musisz mieć szczęście. Co do Mephisto i Bhaala, to nie ma ich w tej grze... W Diablo II z resztą też nie. Piotr 'JuniOr' Schmidtke

•Fallout 2 (8/99)
Zestaw ochronny dostaniesz od naukowca po przejściu testów ze skorpionem i wygraniu z nim w szachy. Aby z nim wygrać, przesadź gadającą roślinkę. Po wygranej partii nie zabijaj skorpiona, tylko ucieknij i wróć jeden dzień później. Porozmawiaj z psorem - da Ci maskę. Możesz też wejść tam z Power Armorem bez straty energii. Spróbuj też na ślepo po wykonaniu save. S@jMon

•MK3 (06/99)
Wejdź w katalog z grą MK3 i uruchom grę wpisując " mk3 0666 " i wciśnij ENTER. Będziesz mógł grać Smokiem, to ten w samym środku. Jest jeszcze możliwość gry SHAO KAHN i MOTARO. Wejdź w katalog z grą, wpisz " mk3 1000000 " i wciśnij ENTER. Po uruchomieniu gry włącz opcję " start game " i przy wyborze zawodników wciśnij klawisz HOME. Marcin i Michał z Warszawy.

•Settlers 2 PL (8/99)
By zbudować port, musisz znaleźć miejsca jak na fortecę, lecz z małą kotwicą w prawym rogu. KACZOR

•SHOGO MAD (8/99)
*1. Musisz wyłączyć nagrzewnice szybu B. Znajdź je i zniszcz ich panele kontrolne. 2. Spróbuj zmienić się w pojazd (klawisz "V") i wtedy spróbuj skoczyć na platformę. Jeśli ci się nie uda za pierwszym razem, nie pękaj i próbuj dalej.

*Wróć tą samą drogą, co przyszedłeś, i skręć w lewo. W ten sposób dojdziesz do szybu 3. Idź prosto aż do windy, którą musisz zjechać na dół. Tam powinieneś zniszczyć 2 nagrzewnice. Znajdują się one po twojej lewej i prawej stronie. Wjedź windą na górę i skręć w lewo. Przejdź przez szyb 4 i dostań się do windy, która prowadzi do szybu A.

•Hopkins FBI
Kominek znajduje się w muzeum, ale żeby wszystko logicznie się wiązało, kieruj się wskazówką znalezioną w domu Samanty: "wisielcy kiepsko pływają". Idź na basen i wrzuć do niego lusterko z domu Samanty. Odbije ono światło i uruchomi mechanizm, który sprowadzi kolejnego trupa i kolejną wskazówkę. LARA

•Pomogę każdemu, kto ma kłopoty z grami Star Wars: The Phantom Manace, Ace Ventura, Książe i Tchórz, Worms: Armageddon, Discworld 2, Abe's Exodus, Shogo, Łukasz Tobalski, ul. Wschodnia

15, Bydgoszcz, 85-779, tel. 3443530

•Corsairs (8/99)
Zaznacz statek, kliknij na port. Gdy statek zawinie do portu, uaktywnią się cztery symbole (kliknij na ostatni po prawej). Zeby kupić, kliknij Purcharse, żeby sprzedać - Sell. W razie klopotów przejdź przez tutorial. T.J. z Mierzecic

•The X-files (6/99)
Potrzebna jest jeszcze luska od kuli z 2 od wejścia po prawej slupa. Trzeba też porozmawiać na nabrzeżu z rybakiem, a potem zrobić zdjęcie samochodu, który stoi przy wyjeździe na ulicę. Potem zanieś próbki do laboratorium, wrzuć do biura i sprawdź dane o rybaku. Wróć na nabrzeże w nocy, w magazynie będą się dzialy tajemnicze rzeczy. AŚKA (J-23)

•Ace Ventura
Druciana zagadka w Bawarii, naciśnijcie Ctrl+W. AŚKA (J-23)

•TR3, Antarktyda (3 level 7/99)
Kombinacja 1-2-5. AŚKA (J-23)

•TR3 (Antarktyda 3 Level, 8/99)
Po włożeniu klucza i przesunięciu paru dźwigni w pomieszczeniu z bramą wysunie się ze ściany drabina. Wejdź po niej do pięciu guzików. Naciśnij pierwszy, drugi i piąty. Brama powinna się otworzyć. Krzysiek Mierzwiński

•Neverhood (8/99)
*Wodę do rurek musisz wlewać w takich proporcjach: 1-sza rurka 3 razy, 2 r. 1 raz, 3 r. 2 razy, 4 r. 0 razy, 5 r. 5 razy. Matek

*Zejdź na dno osuszonego basenu. Wejdź do żółtej Budki, tam w ścianie znajduje się radio, niestety brakuje zasilania. Aby je przywrócić, wróć do miejsca, gdzie zacząłeś grę, i pociągnij sznurek na suficie - pierwszy z prawej. Wróć do basenu i wejdź do wagonika, gdy dojedziesz do rozgałęzienia - skieruj się w lewo. Na górze w radiu poleci muzyczka, zapamiętaj ten motyw. Wróć do radia na dole i poszukaj stacji, na której grają wspomnianą muzyczkę - otworzą się drzwi.

*Napluj do piszczalek w nast. sposób: od lewej do prawej - do pierwszej trzy razy, do drugiej raz, do trzeciej dwa razy, do piątej cztery razy. Teraz guzik na ścianie i drzwi otwarte. W razie problemów z grą piszcie na maila.
PAWEL W. E-mail:
pw13@box43.gnet.pl

•MK4
Aby podnosić lub rzucać przedmioty z podlogi, należy nacisnąć kucanie plus bieg. NIGHTWOLF

•NFS 1 (8/99)
Kody zaczynają działać dopiero wtedy, gdy dwa razy wygrasz cały Tournament (wpisuje się je zamiast imienia). Możesz też skombinować patcha, który zrobi to za ciebie, ale w moim przypadku patch nie pomógł (kody dalej nie działały). Jak chcesz mieć np. szybszego Vipera, to w katalogu \NFS\SIMDATA\CARSPECS zmień nazwę pliku DViper.pbs na np. Dviper.bak, a na jego miejsce skopiuj Traffc.pbs z tego samego katalogu.
Mad Mac

•Alone in the Dark 3 (5/99)
Musisz zainstalować grę przez Winstall.exe.

•7dni i 7nocy
Grasz zapewne w wersję z Gamblera i na plytce z grą znajduje się zeskanowana instrukcja. Najlepiej wydrukuj ją sobie, bo zabezpieczenie po pierwszym dniu polega na wpisaniu odpowiedniego wyrazu z instrukcji.

•Hasło klasyfikatora?!
*W Windowsie jest od cholery różnych hasel, w tym też klasyfikatora treści (internet explorer). Ale problem pojawia się, gdy któregoś z nich zapomnimy (tu: klasyfikatora). Jak je usunąć? Trzeba najpierw uruchomić edytor rejestru (regedit.exe). Następnie rozwinąć następujące drzewo katalogowe:
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software
\Microsoft\Windows\CurrentVersion
\Policies\Ratings.
Powinien się tam znajdować klucz (wartość binarna) KEY. Wystarczy go usunąć... Teraz ustawiamy hasło na nowo i wszystko powinno być OK. Ps. w razie klopotoff mejl mi: ermac@polbox.com. Ps2. Zajrzyjcie na stronę:
www.agpower.w.pl (kącik łamera), jest tam o podobnych przypadkach.

*Wejdź do edytora rejestru (menu start / uruchom / regedit). Przejdź do:
Hkey_Local_Machine\Software
\Microsoft\Windows\CurrentVersion
\Policies\Ratings. Skasuj zapis o nazwie "Key". Gdy klasyfikator zawartości zapyta Cię o hasło, nic nie wpisuj, po prostu kliknij OK. sylwekz@friko6.onet.pl

•Windows 95 wyrzuca mi taki komunikat: "System Windows napotkał błąd rejestru systemowego, możesz utracić część informacji z bieżącej sesji. Powtórne uruchomienie Windowsa pozwoli na powtórną inicjalizację rejestru." Ten problem to faktycznie problem dość poważny, wszystko bowiem, co związane jest z rejestrem systemowym, nie kończy się zazwyczaj pomyślnie:-). Reinstall systemu dobry jest na wszystko (no, może prawie), ale po co od razu sięgać po tak drastyczne środki? Rejestr sam z siebie nie powinien się uszkodzić, zatem musi to być wina jakiegoś zainstalowanego ostatnio urządzenia, programu, gry, etc. Na szczęście Windows nie jest tak glupi, jak się większości wydaje, i przed każdym procesem doinstalowywania czegoś lub po prostu edycji system tworzy kopię bezpieczeństwa plików rejestru. Są to pliki o nazwach user.da0(zero) oraz system.da0(zero). Jeśli kłopoty z rejestrem nastąpiły po instalacji jakiegoś czynnika z wyżej wymienionych, to można szybko powrócić do poprzedniej wersji rejestru sprzed procesu instalacji. Operacja taka odbywa się spod DOS'a, który odpala się przed uruchomieniem Windowsa! Aby zrobić co trzeba, musimy najpierw zmienić atrybuty plików .dat znajdujących się w katalogu Windowsa. Wykonuje się to poleceniami: attrib -h -r -s system.dat, attrib -h -r -s user.dat Następnie trzeba po prostu zastąpić aktualne pliki tymi sprzed awarii: copy system.da0 system.dat, copy user.da0 user.dat. Metoda ta może nie zadziałać, jeśli po procesie instalacji, która spowodowała błąd rejestru, został on zignorowany i nastąpiła instalacja innego np. programu (Windows zachować może inne pliki rejestru jako kopie bezpieczeństwa). Thundax, thundax@valhalla.com.pl.

•Sound Blaster 128 PCI istotnie ma problemy ze starymi grami, ale zazwyczaj działa jako SB Pro lub nawet zwykły. Sterowniki dostarczone z kartą zawierają błędy i konieczne jest zdobycie nowych. Pod DOSa potrzebne są specjalne ustawienia w autoexec.bat i config.sys, ale jako że używam tylko nakładki typu Windows 98, nie jestem w stanie odpowiedzieć na pytanie, co dokładnie zrobić.

•Nowy Teenagent (7/99)
Zrób strzałkę z igły (ze stogu siana), szyszki (wymień się z jeżem) i pióra (kopnij kurę). Rzuć nią w ul na lewo od wejścia do posiadłości. Otwórz klapę i wejdź w otwór. Wrzuć "granat" (ziemniak w sadzy z kominka) do dziupli i wejdź po drzewie. Po tym numerze Ciągwa wyjdzie do lokacji ze strażnikiem. Pogadaj z nim (z Ciągwą), podnieś banknot, który rzucił. Obejrzyj go - zobaczysz dziwny zapis. Teraz pokaż ten banknot Annie, a reszta zrobi się sama. Jak będziesz potrzebował jeszcze jakiejś pomocy, to pisz na
lpopcorn@free.com.pl.***Lord Popcorn

•Baldur's Gate PL (8/99)
* Musisz udać się do Gospody Feldeposta (Beregost). Na drugim piętrze w tej oberży jest Tranzig. Musisz go pokonać (nie jest strasznie ciężko), a on wyjawi Ci położenie obozu. Mapa zostanie zaktualizowana i po sprawie. Tomek "TomeczaK" Zacharski

* Do terenów na zachód od "Pod Pomocną Dłonią" (czyli "Kniei Otulisko") na razie się chyba nie dostaniesz. Po wyjściu z kopalni w Nashkel powinieneś udać się do "Gospody Feldeposta" w Beregoście. Tam na piętrze spotkasz zapewne Tranziga, który oczywiście nie zawaha się zaatakować cię. Wkrótce, jeżeli obejmiesz nad nim przewagę, będzie cię błagał o litość. Każ mu wyjawić położenie obozu bandytów. Lokacja powinna sama pojawić się na mapie. Potem będziesz mógł wybrać, co z nim zrobić: zabić lub puścić wolno.
nikodemw@friko6.onet.pl

* W Nashkel idź do Berruna Ghastkela i dostaniesz nagrodę. W Beregoscie znajdź Tranziga (w Oberży Felpost) i skłoń, by ci opowiedział o lokalizacji bandyckiego obozu. Przed udaniem się do Oberży zapisz stan gry. Tranzig siedzi gdzieś na górze. Kiedy objawi ci już położenie obozu, powinieneś go zabić, bo zbrodniczy to typ. Zabierz jego pergaminy i resztę majątku. Teraz udaj się do Oberży. Będzie tu wielu Ankhegów i dobrze zrobisz, wysyłając przodem tropiciela. Aby unieść skórę okrywającą Ankhega, trzeba nie lada chłopa, bo każda waży 100 funtów. Za wybicie towarzystwa zarobisz 975 punktów doświadczenia. Po zbadaniu okolicy i załatwieniu pomniejszych questów powinieneś ze zdobyczą wrócić do Beregostu i pogadać z kowalem. Nie sprzedawaj mu okrycia, powie ci, że za 4000 sztuk złota można je przerobić na zbroję. Sprawa jest warta zachodu. Zajmie to 10 dni (tydzień wedle kalendarza Fareun), ale opłaci się poczekać. Miłej gry :). Monika

* Aby skończyć rozdział 3, musisz zabić Mulahey'a i zabrać dokumenty z jego skrzyni. Udaj się do kopalń Nashkel. Na 4 poziomie kopalń znajdziesz jaskinię, w której się urządził. Kiedy skończysz z nim rozmawiać, przywoła sporo koboldów i szkieletów. Zabij wszystkich i weź wszystko, co znajdziesz w skrzyni Mulahey'a. Kiedy weźmiesz dokumenty, zakończysz 3 rozdział i będziesz mógł wejść do Obozu Bandytów. RaF.
rafalzad@friko2.onet.pl

* Musisz iść do Beregostu i w gospodzie Feldposta na pierwszym piętrze znaleźć Traiga. Wypytaj go lub zabij. Na mapie pojawi się nowa lokacja - obóz bandytów. BOOMY

•LBA (08/99)
Z roślinką wróć do szkoły magów. W zamian dostaniesz róg zdrowia (horn). Popłyń z nim na rodzinną wyspę(CITADEL ISLAND), podejdź do DINO i kilka razy zadmij w róg (kiedy będzie już zdrowy, to podniesie się i zacznie ci dziękować). Wyleczony DINO zawiezie cię w dowolnie wybrane miejsce... Silencer

•SHOGO: M.A.D.
W szybie powinieneś skoczyć na półkę, która leży stosunkowo nisko, jeżeli spojrzysz w dół z powiększeniem (cyfra "6" 2 razy), to ją zobaczysz. Silencer

•Tomb Raider III (2 Level)
Wejdź na górę błota. Rusz tam dwie dźwignie. Teraz od bramy głównej idź w lewo. Idź tunelem na duży plac, na jego drugim końcu wejdź w przejście, skacz do wody, uważając na ognie. Podciągnij się na drugim brzegu i pociągnij dźwignię. Następnie skacz do wody i płyń tunelem. Wpłyń do pomieszczenia, unikając skał i głazów. Wypłyń na powierzchnię i wejdź po drabinie. Na końcu skacz do tyłu. Teraz okręć się troszeczkę w lewo i skacz na półkę, dalej na następną i na drabinę za tobą. Trochę w lewo jest następna półka - skacz na nią. Trochę w prawo jest kolejna półka - doskocz tam i zabij węża. Skacz na następną półkę i do pomieszczenia. Uważaj na głaz, strzały i ostrza. Rozpędź się i przeskocz ostrza. Pchnij głaz do przodu, okręć się w prawo i pchnij następny (4 razy). Wróć na początek i pchnij ostatni po lewej, drugi, teraz okręć się w prawo i pchnij następny. Naciśnij dźwignię i idź do następnego terenu. Uciekaj przed głazami i przeskocz ostrza. Skocz w dół do wody i kieruj się w lewo. Wyjdź na powierzchnię (uwaga na ognie) do terenu, w którym już byłeś (byłaś). Wskocz do wody i rusz przełącznikiem. Wpłyń do tunelu i zabierz swój klucz. Kuba Gburzyński (Kubia/q);
e-mail: kuba_g@friko4.onet.pl ■

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAŁ.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Smile! You're in Candid Camera!

Jak co miesiąc, witamy w naszym kąciku komputerowej (choć nie tylko) rozrywki. I jak co miesiąc przypominamy, że: materiały do tego działu ściągamy z sieci oraz korzystamy z tego, co nadesłali nam Czytelnicy. Wszelkie zawarte tu opinie nie są oficjalnym stanowiskiem redakcji. Nie chcemy też tymi tekstami nikogo (i niczego) urazić, obrazić, znieslawić, pomówić itd. Chcemy tylko, byście się troszkę zrelaksowali przy rozmaitych lużnych tekstach i dowcipach. Ot i wszystko. Let's go!

Czy jesteś komputerowym maniakiem?

1. Masz w domu tabliczkę z napisem: "Nie ma to jak w homepage"?
2. Wkładasz kostium kąpielowy, zanim zaczniesz surfować w sieci?
3. Gdy każą Ci wyczyścić okna, zaczynasz reinstalować system?
4. Wkładasz gumowe rękawiczki, by nie złapać komputerowego wirusa?
5. Wyganiasz kota z pokoju, bojąc się, że zje Twoją myszkę?
6. W restauracji, oglądając menu, szukasz opcji START?

Jeśli jeszcze masz wątpliwości, sprawdź się w tym teście obok. Najpierw przeczytaj hasło, a potem powiedz na głos pierwsze skojarzenie. Na koniec sprawdź, jak jest ono klasyfikowane.

Autentyczne przypadki

Poniższe przypadki, choć czasem wyglądające jak kiepski żart, są w 100% autentyczne i "z życia wzięte". W głowie się nie mieści...

Pewien producent rozważał zmianę komunikatu "press any key" na "press Enter", ponieważ miał już dość telefonów z pytaniami "gdzie jest klawisz "any" na mej klawiaturze?".

Pewna pani irytowała się, że pokrowiec antykurzowy mocno przeszkadza jej w wykorzystaniu myszy. Okazało się, że ten "pokrowiec" to po prostu firmowo zapakowana w folię mysz...

Na żądanie serwisu, by dostarczyć kopię wadliwej dyskietki, gość przysłał... fotokopię dyskietki.

Inny gość narzekał, że jego faks-modem nie faksuje. Okazało się, że ten facet brał dokument, który miał przefaksować, przykładał go do monitora i naciskał Enter.

Ktoś narzekał, że zacina mu się klawisz w klawiaturze. Serwis kazał mu przynieść to do naprawy. Co zrobił ten facet? Wydłubał klawisz i przyniósł...

Inny facet (w USA) obraził się na komputer, ponieważ ten wyzwał go od "bad and invalid". I był bardzo zdumiony, gdy serwisant tłumaczył mu, że nie ma tego traktować jako personalnej obelgi.

Ktoś skarżył się, że jego komputer ciągle wyświetla "don't find printer" (nie mogę znaleźć drukarki), a przecież drukarka stoi tuż obok monitora...

Użytkownik narzekał, że nie może włączyć komputera, mimo iż "z całej siły depcze na te pedały". Okazało się, że gość myślał, iż mysz to jakieś pedały sterujące i naciskał ją stopą.

Innemu gościowi przez 20 minut nie mógł odpalić komputer. Na pytanie "czy nacisnął przycisk POWER", odpowiedział "Jaki przycisk??? Na klawiaturze tego nie ma!".

Ktoś inny zaś potraktował tackę CD-Romu jako podstawkę na filiżankę z kawą i był niepocieszony, gdy się ubrudziła.

Inny facet raportował, że w stacji mieści mu się tylko jeden dysk, a następne już nie wchodzą. Zdziwił się, gdy powiedziano mu, że przedtem należy wyjąć poprzedni.

Pewien użytkownik, czytając w instrukcji, że należy wyjąć dyskietkę z opakowania, po prostu je rozkręcał, wyjmując nośnik z boku...

Słownik pojęć komputerowych v1.0

Alpha

Oprogramowanie po pierwszych testach, daje użytkownikowi możliwość zapoznania się z podstawową obsługą. Alpha jest łacińskim określeniem dla "nie działa".

Beta

Oprogramowanie po serii testów, pozwala przygotować się na ostateczny interfejs i działanie programu. Beta jest łacińskim określeniem dla "nadal nie działa".

Komputer

Narzędzie tortur. Pierwszy komputer został zbudowany przez Roggera "Duffy" Billingsly, brytyjskiego uczonego. Zbudowano go w celu spisku przeciwko Adolfowi Hitlerowi. Duffy udawał sprzymierzeńca Niemiec i ofiarował swój wynalazek jako prezent dyktatorowi. Intryga poskutkowała. W kwietniu 1945 Adolf Hitler tak bardzo wnerwił się na wiadomości o błędach niekompatybilności, że się zastrzelił. Wojna zakończyła się wkrótce po jego śmierci, a Duffy przeniósł się do USA. Ostatni raz widziano go w okolicach Redmond.

CPU

Central propulsion unit (centralna jednostka napędowa). CPU jest silnikiem komputera. Jest złożony z twardego dysku, karty sterownika i małego, kręcącego się kółeczka, które obracane jest przez gryzonia: mysz w 286, chomik w 386, szczura w 486 itd.

Domyślny katalog

Czarna dziura. Domyślny katalog jest tam, gdzie znikają wszystkie potrzebne Ci pliki.

Komunikat błędu

Ten "dodatek kosmetyczny" jest używany przez programistów w celu wywołania u użytkowników strachu o ważne dane. Jego głównym celem jest to, aby program nie sprzedawał się zbyt długo i można było wypuścić upgrade.

Plik

Dokument, który został zapisany z niezidentyfikowaną nazwą. Trzeba wyobrazić to sobie na zasadzie akt schowanych w metalowej szafce, z tą różnicą, że gdy usiłujesz je usunąć, komputer zafunduje ci elektrowstrząsy i powie, że format pliku jest nieznany.

Hardware

Techniczne określenie dla każdego elementu spokrewnionego z komputerem, który można skopać lub rzucić o ścianę.

Pomoc

Funkcja, która umożliwia zadawanie coraz większej ilości pytań. Kiedy Pomoc jest używana poprawnie, użytkownik jest w stanie poruszać się po wielu ekranach Pomocy i ostatecznie znaleźć się w miejscu rozpoczęcia bez uzyskania jakichkolwiek informacji.

Wejście/Wyjście

Miejsce, w którym informacja jest wprowadzana z klawiatury jako zrozumiały tekst i wysyłana na drukarkę jako totalny chłam.

Nowa wersja tymczasowa

Skrucha słabych programistów za błędy popełnione w poprzedniej wersji.

Pamięć

Najbardziej różnorodny i najmniej pojemny z komputerowych komponentów.

Drukarka

Dowcip w złym smaku. Składa się z trzech głównych części: obudowy, zepsutego podajnika i mrugającej czerwonej lampki.

Programiści

Komputerowi mściciele. Dawniej członkowie tej grupy szkolnych kujonów, noszących okulary sklejone taśmą klejącą, grali w Dungeons and Dragons i zapamiętywali epizody Star Treka. Teraz są to milionerzy, tworzący "mile dla użytkownika" oprogramowanie, aby zemścić się na wszystkich, którzy dawali im w szkole wycisk.

Podręcznik użytkownika

Obiekt, który podnosi monitor do poziomu wzroku. Używany również w celu podparcia krótszej nogi biurka.

Data wypuszczenia programu

Data dokładnie obliczona poprzez dodanie do planowanej daty wypuszczenia 6 miesięcy.

Maniak test

Hasło	Maniak	Normalny
Kod	np. listing programu	coś, co trzeba napisać na kopercie
Boot	ładowanie systemu operacyjnego	but?
Wirus	coś, co infekuje komputer	coś, co infekuje użytkownika
News	Usenet	NBC/CNN/Wiadomości
Mail	poczta elektroniczna	rachunki i reklamówki w skrzynce pocztowej
HDD	subnet	pies
Mysz	część komputera	gryzoń
Port	szeregowy, równoległy	miejsce cumowania statku
Harddrive	dysk twardy	podróż z przygodami?
Windows	system operacyjny	nie, nie będę znów mył okien!
Root	np. katalog główny	część drzewa
Hardware	części komputera	sklep z narzędziami
Tips	podpowiedzi	napiwki dla kelnerów itp.
Mcincosh, Apple	rodzaje komputerów	odmiany jabłek?
Ikona	coś, na co się klika	święty obrazek
Partycja	wydzielony obszar HDD	chciałeś powiedzieć: Patrycja?
CD	kompakt	znak na samochodzie dyplomaty
Lokalizacja	np. spolszczenie programu	określenie miejsca pobytu
Strona	...w Internecie!	...w książce
Crack	odbezpieczony przez pirata program	to chyba jakiś narkotyk?
Menu	lista opcji	to, co dają w restauracji
Internet	ech, ta TEPSA...	tu jest literówka, powinno być "internat"
Surfować	poruszać się w sieci	jazda na desce po fali
Hacker	znam takiego jednego!	widziałem jedną w "Ekstradycji 3"!
Lamer	to nie ja!	co takiego?! Samiec lamy?
Bug	błąd w programie	rzeka na wschodzie Polski
Lara Croft	che che :)	eee, ja się nie znam na tych nowych zespołach
Ramka	inaczej "fps"	coś, w czym tkwi obrazek
Driver	sterownik	po angielsku "kierowca"
Voodoo	rodzaj akceleratora	coś, w co wierzą na Haiti i nie tylko
ROM	Read Only Memory	jeden Cygan albo Rejon Obsługi Mieszkańców
:)	uśmiech, emoticonka	dwukropek i nawias - bez sensu!
spacja	klawisz	odstęp pomiędzy wyrazami
$	symbol oznaczający cyfrę w heksach	kochane dolarki...
Sound Blaster	karta muzyczna	pewnie jakaś broń w Star Treku?
Altavista	wyszukiwarka	to coś po hiszpańsku? Albo tekst z Terminatora 2?
Giełda	...nie, ja wcale tam nie chodzę!	kurcze, mówiłem żeby sprzedać te akcje!
E3	targi komputerowe	E3-E4, ruch pionka w szachach
Koder	slangowo: programista	dezodorant?
Bat	jedno z rozszerzeń pliku	bicz, pejcz, szpicruta, knut, nietoperz?

Przyjazne dla użytkownika

Należąca do funkcji, urządzeń lub koncepcji cześć stworzona przez kogoś, kto chciał się lepiej poczuć.

Użytkownicy

Profesjonalne określenie ludzi, którzy ciągle gapią się w monitor. Użytkownicy są podzieleni na cztery podstawowe grupy: początkujący, średniozaawansowani, zaawansowani i eksperci.

Użytkownicy początkujący

Ludzie obawiający się, że naciśniecie klawisza może zepsuć ich komputer.

Użytkownicy średniozaawansowani

Ludzie nie wiedzący, jak naprawić komputer po naciśnięciu klawisza, który go zepsuł.

Użytkownicy zaawansowani

Ludzie, którzy wiedzą, jak naprawić swój komputer; jednak nie wiedzą, że inni mogą się do niego włamać.

Eksperci

Użytkownicy, którzy włamują się do komputerów innych.

Słownik wyrażeń i zwrotów politycznie poprawnych

Wielce demokratyczne narody Ameryki Północnej już dawno zadbały o to, aby nikt nie czuł się pokrzywdzony na skutek swojej odmienności fizycznej, psychicznej czy społecznej. Najwyższa pora, abyśmy i my wprowadzali do obiegowego języka sformułowania nie urażające osób i zjawisk odmiennych od przyjętych norm. Oto jak powinno się mówić...

niemowa - osoba o wzmożonej werbalizacji ruchowej

głuchy - zorientowany wizualnie, czytający z ruchu warg

ślepy - zorientowany słuchowo, osoba o orientacji kontaktowej, widzący inaczej

kurdupel - osoba o obniżonym środku ciężkości, osoba z krótszym czasem wędrówki impulsów nerwowych, wertykalnie zdegradowany

grubas - osoba obdarzona alternatywną budową ciała, osoba nielimitowana wagowo

staruszek - długo żyjący, osoba geriatrycznie zaawansowana, rozszerzony w czwartym wymiarze

świrus, wariat - precepcyjnie odmienny

mańkut - optycznie odwrotny

narkoman - chemicznie zdegradowany

łysy - aerodynamicznie wydajniejszy

pijany - przestrzennie zagubiony

szczerbaty - osoba o zwiększonej wydajności oddechowej

zezowaty - podwójnie perceptywny

biedak - ekonomicznie nieprzystosowany

kloszard - bezdomna osoba, przemieszczający się przyszły właściciel posesji, osoba nieneldowana

więzień - społecznie izolowany

żebrak - bezrobotny na praktyce

samobójstwo - autoeutanazja, egoistycznie ukierunkowane spowodowanie bezterminowej dysfunkcji

gang - grupa młodzieżowa

śmieciarz - terenowy przedstawiciel przemysłu utylizacji zużytych dóbr materialnych

śmieci - zużyte dobra materialne, dobra w recyclingu

nudziarz - interesujący inaczej

leniwy - motywacyjnie zubożony

głupi - inteligentny inaczej

bałagan - alternatywna aranżacja przestrzeni

bałaganiarz - organizacyjnie niesprawny

ofiara wypadku drogowego - osoba poszkodowana komunikacyjnie, osoba czasowo dysfunkcyjna

trup, zwłoki - osoba bezterminowo dysfunkcyjna

złodziej - wtórny dystrybutor Produktu Krajowego Brutto

kanalarz - górnik rud płynnych

grabarz - dostawca ostatniej posługi

krowia farma - bydlęcy obóz koncentracyjny

myśliwy - morderca zwierząt, mięsny najemnik

sklep mięsny - cmentarz zwierzaków

hamburger - zmielone krowie ciało

cheeseburger - dodanie zniewagi do okrucieństwa

Jak poznać, że mówisz z hackerem?

1. Po rozmowie z nim (przez telefon) dostajesz rachunek na 8.000 zł.

2. Podaje ci swój numer telefonu w teksach.

3. Nagle milknie lub zmienia temat rozmowy, gdy obok przechodzi policjant.

4. Ogląda HBO i Canal+ na swoim PC.

5. Zarykuje się ze śmiechu na filmach typu "System", "Kosiarz umysłów", "Johny Mnemonic".

6. Nie "faka" na Windows, a nawet wyraża się o nim bardzo pochlebnie, jako o znakomitym systemie oferującym wielkie możliwości... wybrańcom.

7. Znika nagle na kilka lat, nie dając znaku życia, po czym wraca i oświadcza, że hackerstwo jest złe oraz że właśnie podjął pracę w Biurze Ochrony Rządu.

8. Nie ma w kompie ani jednego gifa z gołymi panienkami. Nigdy też nie grał w Quake.

9. Nie śmieje się, czytając ten poradnik.

10. Twierdzi, że wieści o hackerach są znacznie przesadzone.

Czy na stacji kosmicznej Mir mają Winblows?

Tego udowodnić się nie da. Ale są poszlaki.

1. Przylapano kosmonautów, jak wyciągali pamięć Ram z przelatujących w pobliżu satelitów.

2. Statek Progress nie mógł odłączyć się od Mira, ponieważ "the proper driver cannot be found."

3. Ilekroć astronauci usiłują włączyć naraz co najmniej dwa systemy Mira, stacja przestaje funkcjonować albo spada na jakieś miasto w Australii.

4. Pewien radioamator przechwycił komunikat z Mira: "Chłopaki, jak w cyrylicy wygląda Ctrl-Alt-Del"?

5. UFO obserwujące Mira wieje w panice.

6. Przez wizjery stacji widać niemal bez przerwy niebieskie światło bijące z monitorów.

7. Żaden programista nie chce lecieć na tę stację.

8. Mimo kolejnych napraw stacja nadal działa, jak chce, a prawdę mówiąc, zwykle w ogóle nie działa.

9. Stacja cały czas wisi (na orbicie). A jak nie wisi, to zachowuje się niestabilnie.

10. Cytat z filmu Armageddon: "Nieważne czy to rosyjski, czy amerykański komputer - tak czy siak pochodzi z Tajwanu". A skąd może pochodzić software? No?

Halo, pomoc techniczna?

Dzyń dzyń dzyń...

(głos z taśmy)

Dziękujemy za telefon do naszej firmy. Wszyscy nasi technicy są aktualnie bardzo zajęci, pomagając ludziom, którzy wiedzą jeszcze mniej niż Ty. Poczekaj, aż zgłosi się pierwszy wolny technik, co może nastąpić w przedziale czasu od kwadransa do nieskończoności. Aby przyśpieszyć czas oczekiwania, prosimy o wprowadzenie z klawiatury telefonu 63-znakowego kodu indentyfikacyjnego naszego programu.

(w tle leci kretyńska muzyczka, zwykle włączana podczas oczekiwania, aż ktoś podniesie słuchawkę... po czym ten sam głos mówi:)

Dziękujemy za oczekiwanie. Mamy nadzieję, że masz pod ręką wszystkie dyskietki, CDki, instrukcje obsługi i opakowania firmowego software, które będą pomocne przy rozwiązywaniu Twego problemu (naturalnie pod warunkiem, że ktoś w ogóle podniesie słuchawkę). Aby umilić czas oczekiwania, udzielimy Ci kilku informacji, które umożliwią lepszą współpracę pomiędzy Tobą i technikiem. A zatem: powstrzymuj się od płaczu podczas rozmowy. Krzyki niczego nie zmienią. Obelgi i nieobyczajne propozycje spowodują natychmiastowe rozłączenie nie tylko z nami, ale i z jakąkolwiek inną pomocą techniczną na świecie.

(tym razem w tle leci muzyka przypominająca disco-polo wykonywane przez chór mormonów)

Dziękujemy, że nadal czekasz. Aby lepiej Cię poznać, powiedz nam, czy już kiedyś do nas dzwoniłeś? Jeśli tak, naciśnij 1 na klawiaturze. Jeśli nie - naciśnij 2. Jeśli nie jesteś pewien, naciśnij 3.

(pling"pling)

Zatem już do nas dzwoniłeś. Dobra rada: idź i szybko sprzedaj swój sprzęt, ponieważ od czasu poprzedniej rozmowy na pewno jest już przestarzały.

(znowu muzyczka, tym razem klasyczna)

Niestety, w obecnej chwili nikt nie może odebrać telefonu, ponieważ nasi technicy mają przerwę obiadową.

(muzyczka)

Zanim zaczniesz marnować czas technika, odpowiedz sam sobie na następujące pytania: jeśli nie widzę nic na ekranie komputera, to czy włączyłem zasilanie? A może jestem ślepy? Czy przed telefonem wysłałem faks do pomocy technicznej z opisem problemu? Czy sprawdziłem odpowiednie rozdziały instrukcji? Czy nie mam jakiegoś kumpla, który zna się na sprzęcie lepiej ode mnie?

(coś, co przypomina mantry tybetańskich mnichów)

Czy wiesz, że na tej samej linii mamy najpopularniejszy w kraju seks-telefon i blokujesz w ten sposób dostęp ludziom, którzy mają potrzeby innego rodzaju?

(muzyka ze starego westernu z Ronaldem Reaganem w roli głównej)

Nasze sensory wykazują, iż Twój organizm jest właśnie na skraju załamania wywołanego dużym stressem i odwodnieniem oraz brakiem żywności. Jako osoba nieżywa nie masz prawa korzystać z naszej pomocy technicznej i twój adres zostaje wykreślony z naszych rejestrów użytkowników. Było nam miło móc służyć Ci nieustającą pomocą przez 24 godziny na dobę.

Zasłyszane w sklepach... (niekoniecznie naszych).

W pewnym sklepie użytkownik chciał zakupić kompilator do C++. Zapytany sprzedawca najpierw odesłał go do działu gier, a na wyjaśnienie, że jest to język programowania (programming language) skierował go do działu importowanych programów (foreign language software).

Chcieliśmy kupić trochę pamięci Ram. Zapytaliśmy sprzedawcę, czy ma SDRAM. Gość podrapał się po głowie i powiedział, że gry są w innej sekcji sklepu. Na wyjaśnienie, że szukamy pamięci, a nie software, odesłał nas do sekcji z programami dla dzieci, ponieważ słyszał, że "tam są programy służące do poprawy pamięci".

- Czy ten monitor ma przeplot (interlace)?
- O tak, tak! Jest w pełni przepleciony (full interlaced)!

- Czy ta karta kontroluje grafikę 2D i 3D?
- Hemmm... zaraz sprawdzę w instrukcji... Nie, nie pójdzie na TV.

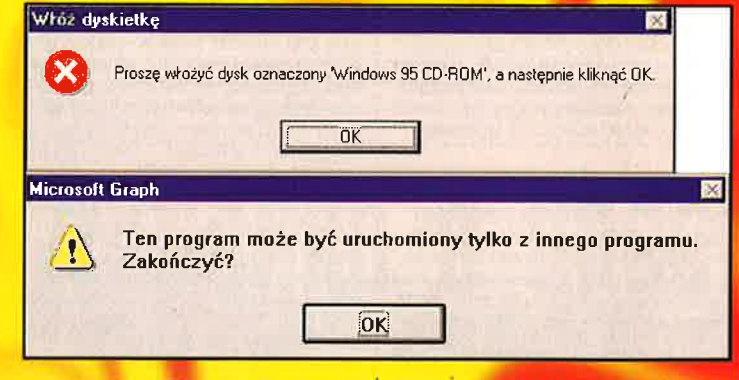
Gadaliśmy sobie w sklepie o akceleratorach. Sprzedawca przysłuchiwał się i nagle postanowił wykazać się wiedzą.
- Najlepsze są te nowe karty z OpenGL. Jak ją masz, to nie musisz mieć żadnego akceleratora!

- Co daje to "MMX" przy symbolu procesora?
- Że nie musisz mieć karty dźwiękowej.

- Jaka jest różnica pomiędzy skanerem podłączonym do SCSI i takim, który podłączamy do portu równoległego?
- SCSI ma złącze 50-pinowe, a tamten 25-pinowe, zatem ten pierwszy jest dwa razy szybszy.

- Chcę kupić u was grę XX.
- Proszę bardzo...
- Ale co wchodzi w skład zestawu?
- ??? Noco... pudełko, manual, CD z grą, karta rejestracyjna.
- Eeee, żadnego wyboru: we wszystkich sklepach dają dokładnie to samo!

Fragment dyskusji: "mam gdzieś wszelkie produkty Microsoftu. Nigdy nie będę ich używał! Nawet zamiast Windows zainstalowałem sobie MS-DOS!" ■



SCENA KOMPUTEROWA

Swappowanie

Być swapperem - to fajna rzecz (choć nie zawsze!). I to z kilku przyczyn. Po pierwsze, aby być swapperem, nie trzeba mieć żadnego talentu od Bozi: nie musisz umieć komponować, rysować, kodować - wystarczy tylko trochę dobrych chęci. Stąd spora część początkujących scenowców zaczyna swoją karierę właśnie od swappingu. Po drugie, daje to bogaty dostęp do nowego scenowego stuffu, co ma spore znaczenie dla wyposzczonych ludzi, którzy dotąd np. nabywali demka na giełdzie (i to zwykle sprzed np. pół roku i starsze), gdy za mało im tego, co znajdą na kompakcie CDA. Zatem wydaje się, że swappowanie to coś wspaniałego. I owszem - choć nie do końca. Kryje ono w sobie parę pułapek, których, być może, nie jesteście świadomi. Odstonię przed Wami te najoczywistsze.

Zacznijmy od rzeczy najoczywistszych: typowy swapping (pocztowy) po prostu umiera. Wykończył go Internet. Swappowanie via sieć jest szybsze, mniej kosztowne i nie narażone na ryzyko, że np. poczta "wetnie" nam naszą przesyłkę albo też na przykrości z powodu nadmiernego a niefachowego użycia kleju :). (Inna sprawa, że są tacy, którzy "fakują" też w Internecie, ale mniejsza o to). Swapping pocztowy jest w tej chwili domeną maniaków lub tych nieszczęśników, którzy nie mają dostępu do sieci. :(.

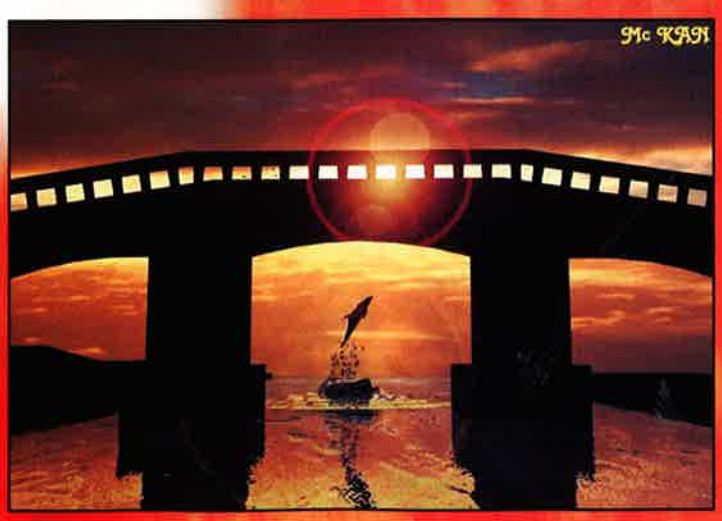
Ale wróćmy do pułapek... Zacznijmy od kosztów własnych. Na początek nabywamy ze 30-40 dyskietek HD, co już trochę kosztuje. Po drugie, należy do tego doliczyć koszt znaczków pocztowych. No i gadżety: klej, (do czego? Zrozumiecie... kiedyś), marker do pisania po dyskach, koperty.

I nagle okazuje się, że nasze miesięczne wydatki na swapping z kilkunastoma ludźmi sięgają np. 50 zł, co dla wielu osób jest przeszkodą nie do pokonania. A początkujący swapper ma jak w banku, że pierwsza partia zakupionych dyskietek szybko rozpłynie się w niebycie. Wysyłamy ze 20 listów z jednym czy dwoma dyskami - i dostajemy powiedzmy 5-6 odpowiedzi (w tym trzy odmowne). I już 20-30 dyskietek w plecy. Zanim załapiemy te 10 stałych i porządnych kontaktów (w sumie rozsądne minimum), to może okazać się, że jesteśmy do tyłu o dwa-trzy-cztery pudełka "płaskokrążków informacjonośnych" (tak chyba będziemy nazywać dyskietki po wejściu ustawy o języku polskim?). Należy też pamiętać o tym, że nawet mając już swoje stałe kontakty, o których wiemy, że uczciwie odsyłają dyski, to jakieś 10% listów miesięcznie tajemniczo ginie w drodze. (Jak się okazuje, na poczcie jest sporo fanów scenowego stuffu, którzy traktują nasze listy jako darmowy support. Oby im procesory w komputerach pognily!). Można wprawdzie słać listy polecone - większa szansa, że dojdzie - ale to z kolei znacznie podraża i tak wysokie koszta własne (znaczki!) i uniemożliwia pewne zabiegi (a przynajmniej czyni je mocno ryzykownymi, gdyż na poleconych MUSI być adres nadawcy). Naturalnie są metody na redukcję niektórych kosztów - ale o tym nie wypada pisać publicznie; każdy w miarę zaawansowany swapper szybko się połapie "co je grane", a beginnerów nie będę sprowadzał na złą drogę :).

Niezależnie od wszystkiego, dyskietki też mają określony czas żywota, zaś walące stemplami panie potrafią w znaczący sposób skrócić tę średnią. Pewnie każdy z Was otrzymał(!) dysk, w którym blaszka jest wgięta fachowym ciosem stempla lub gdzie na obudowie widać wgnieciony tymże stemplem plastik. Swoją drogą - kiedyś próbowałem walnąć w (uszkodzoną i spisaną na straty) dyskietkę czymś zbliżonym do stempla tak, by pozostał na niej podobny ślad. I dochodzę do wniosku, że większość tych "ladies" położyłaby mnie na rękę, ponieważ mimo sporych wysiłków nie udało mi się uzyskać podobnie widocznych wyników... :))). (Ciekawe też, że panie te w telepatyczny sposób potrafią zawsze walnąć właśnie w ten dysk, na którym znajduje się najcenniejszy stuff).

Szybko też odkryjecie istnienie na scenie "dysk-stealerów", tzn. ludzi, którzy - podobnie jak poczta - traktują nowych scenowców jako dostawców dyskietek. Oczywiście nie każdy, kto nie odesłał nam dysków, jest takim złodziejem. Powiem nawet, że większość NIE JEST (jak beginner posyła dyski elicie - no to sam sobie jest winien i powinien być zdziwiony, gdy do niego wrócą). Ale zawsze trafią się jakieś czarne owce, które (po zdemaskowaniu) należy publicznie piętnować. Dobrze jest więc wymieniać się adresami ludzi, którzy nie odsyłają dysków - taka "czarna lista" pozwoli Wam na spore oszczędności. Inna sprawa, że część jako tako zaawansowanych swapperów, którzy dopiero niedawno wyrośli ze scenowego przedszkola, zwyczajnie "odbija" sobie dyski, które sami utracili podczas "terminowania", na tych jeszcze nowszych scenowcach. Tzn. uważają oni, że skoro sami utracili ...dziesiąt dyskietek, to są moralnie usprawiedliwieni, by teraz nie odsyłać dysków od początkujących, rekompensując sobie w ten sposób straty. No cóż - to jest jak fala w wojsku: mnie dręczyli, to i ja będę - ale każdy szanujący się scenowiec nie powinien ulegać tej kiepskiej "modzie".

Druga rzecz - objętość stuffu. Amigowcy to mają dobrze - na dyskietce o objętości 880 Kb mogą bez problemu zmieścić sporą część amigowskich dem (spakowanych) czy magów, a i ichnie modki, jak i grafy, zajmują dużo mniej miejsca niż pc-towskie. A co my mamy robić? Pojedzie człowiek na party z HDD, przywiezie 50 Mb stuffu, po selekcji zostawi, powiedzmy, 30, spakuje do 20 Mb. I co - włożyć 10-15 dyskietek do listu? Raz, że nie wejdą, dwa, że koszt przesyłki... brr! Podpowiem tu, że wtedy znacznie bardziej opłaca się wysyłanie paczek. Potraktowana jako paczka, przesyłka zawierająca np. 5-10 dysków kosztuje mniej więcej tyle, co list polecony, do którego od biedy można upchnąć 2-3 dyski. Ale tak czy siak jest to duży wydatek! I co ma począć biedny swapper? Wysyłać kontaktom po 1-2 dyski, czy też kupować kolejne dyskietki i pakować ich po 5-10 w liście? Powiedzmy, że mamy te 10 kontaktów. I co - wysyłamy w sumie 100 dyskietek?! Większość wróci, i owszem, ale przedtem trzeba je mieć (tzn. kupić). A jak wysyłamy te 1-2-3 dyski, to co? Na jednym zmieścimy wszystkie intra plus parę picturków, na drugim (od biedy) upchamy parę krótszych modków, na trzecim jakieś małe demko (a zwykle te nagrodzone mają po spakowaniu ze 4 Mb i więcej). Naturalnie możemy słać ten stuff stopniowo, ale w takim tempie zanim wyślemy czwarty list, to mija co najmniej miesiąc (3 dni w jedną stronę, 3 w drugą + 1 dzień na letter) i stuff robi się "lekko" nieświeży, a w międzyczasie odbywa się kolejne party...



Trzecia rzecz - list. Jasne, możemy walić "shorty". (Hi, tu XX/YY! Sorry, że tak krótko, ale no time! School, girls, bla bla. Dzięki za staff, w zamian masz to i to. Si-ju! Friendship roolz! Bye!). Ale to jakoś tak... Zależy zresztą, z kim swappujemy. Jak dla kogoś list jest tylko dodatkiem do staffu, to OK. Ale jak ludzie czekają głównie na list, a przy okazji pooglądają staff, to trzeba już wklepać choćby te 5 Kb. Dobrze, jeśli mamy o czym pisać - ale czasem nie ma pomysłu i wtedy to jest ból. No i pytanie - walimy np. 10 odrębnych listów, czy też wszystkim wysyłamy ten sam? Idealem byłoby pierwsze wyjście, ale spróbujcie napisać w jeden dzień choćby 20 Kb tekstu, a zobaczycie co to za problem. Z kolei wysyłanie tego samego listu do wszystkich kontaktów jest nieco lamerskie, no i uniemożliwia prawdziwy friendship, bo taki list musi być na tyle ogólny i nijaki, by trafił do każdego naszego kontaktu. No a przecież wiemy, że X lubi piwko, a Y jest abstynentem; Z kocha fabularne RPG, a W ogólnie olewa gierki. Tym samym jeśli opiszemy, jak to "testowaliśmy" nowy browar, to znudzimy Y. Jak opiszemy ostatnią sesję Warhammera, to W się spieni, że mu piszemy jakieś bzdety, a X i Y będą zapewne znudzeni. Co robić? No cóż - można po prostu stworzyć sobie taki "rdzeń", czyli parę informacji, które powinny zaciekawić wszystkich, a do tego dopisywać konkretne akapity przeznaczone dla danego kontaktu. Dzięki temu nie walimy "standardów", a możemy zaoszczędzić, powiedzmy, 50% czasu. Pamiętaj też, by Twój list miał (mniej więcej) taką długość, jak list od nadawcy. Tzn. jeśli ktoś pisze letterki na 5-7 kilo - to powinieneś odpisywać na nie mniej niż 4-5 Kb. Inaczej gość poczuje się zlekceważony i (też) zacznie pisać na te 1-2-3 Kb, bo co się ma wysilać, skoro Ty walisz shorty. I dobrze zapowiadający się kontakt "zwiędnie". Możesz

sobie nawet ustalić ze swoimi ctx, że np. listy będą w granicach 5-10 Kb. Dzięki temu czasem, gdy inwencja zawiedzie, nie będziesz musiał koniecznie wymęczać dokładnie 9,5 Kb, by dorównać listowi nadawcy, a wystarczy graniczne 5 Kb.

Właśnie. Czas. Początkujący swapper jak głupi łapie kolejne kontakty, bo uważa, że im więcej, tym lepiej, i jeśli ma ich 30, to jest lepszy od tego, który ma 15, a gość z setką to już mocarz nie z tej ziemi. Nieprawda! Po pierwsze, nie jest ważna ilość kontaktów, a ich jakość. Dobry kontakt, który odpisuje tego samego dnia i ma ciekawy stuff, jest więcej warty niż 10 gostków, którzy robią kilkudniowe delajki i ślą stuff "drugiej świeżości". Duża ilość kontaktów co prawda powoduje dość szybki wzrost naszych notowań na chartsach - ale czy tylko o to chodzi? Mając zaś ...dziesiąt kontaktów zorientujesz się szybko, że wpadłeś w pułapkę. Codziennie otrzymujesz listy - aż korci, by przejrzeć, poczytać, posortować. Siedzisz przed komputerem do 2 w nocy - dzień, dwa, tydzień, miesiąc... Po jakimś czasie okazuje się, że w szkole masz zaległości, że ostatni raz na imprezie byłeś cztery miesiące temu itp. I budzisz się nagle w dniu, w którym okazuje się, że jutro masz klasówkę (i to taką, że jak oblejesz - to leżysz na półrocze), starzy qmple o Tobie zapomnieli, dziewczyny - nie żartuj. Odkąd na ostatniej randce opowiadałeś przez 5 godzin, jaki to fajny staff dostałeś z Holandii, to jedyna, z jaką masz (teoretycznie) szansę się umówić, nazywa się Lara Croft. A tu do odpisania cztery listy... i każdy na 10 Kb. Rozpacz! Obiecujesz sobie solennie, że na razie odpuścisz sobie pisanie, a w weekend odrobisz zaległości? Akurat! Do weekeendu przyjdą następne listy i okazuje się, że masz już do napisania np. 90 Kb tekstu. Siedzisz więc dwa dni i nawet nie orientujesz się, że to już za 3 godziny poniedziałek... a za miesiąc matura. I albo olewasz swapping (to po co zaczynałeś?!), albo walisz coraz większe delaje

(i tracisz z trudem wypracowaną pozycję), albo zrywasz większość kontaktów (i po co było się szarpać i słać te dziesiątki listków?!).

Albo robisz rzecz chyba najgłupszą - odpuszczasz wszystko inne za wyjątkiem swappingu. I oto jesteś tym słynnym swapperem, który siedzi trzeci rok w tej samej klasie (albo dostał właśnie bilet do woja, bo zawalił maturę), bez dziewczyny i z jedynym dobrym kumplem (którego nie widziałeś na oczy) mieszkającym o 150 km od naszego miasta. Przekrwione oczy za grubymi szkłami, zamiast mówić, wystukujesz informacje na blacie stołu, do przewracania strony w podręczniku odruchowo szukasz spacji, zaś informacja "XX joinował się do grupy YY" wydaje Ci się dużo ważniejsza od nagłówka w gazecie "Wybuchła wojna atomowa!!!". A jak nawali komputer - wkładają Ci kaftan bezpieczeństwa, bo nie możesz już bez niego żyć. Mówiąc krótko: świrujesz na całego i jesteś typowym narkomanem, tyle że zamiast drugów narkotyzujesz się zapisanymi na dyskach listami i staffem.

To był naturalnie bardzo czarny scenariusz. Ale zanim postanowisz: "Będę swapperem" - przemyśl to i nie daj się wciągnąć w nałóg. Swapping (i scena) jest i powinien być miłym urozmaiceniem życia - ale nie pozwólcie, by stał się Waszym CAŁYM życiem.

SWA(m)P/Ind

Ps. Parę mniej lub bardziej uczciwych tipsów, które powinny zwiększyć szansę na odpowiedź na nasz pierwszy list.

* Możesz, pisząc do jakiegoś nie-elitowca (ale mającego już swą markę), podrobić (oj, nieładnie!) na dysku podpis jakiegoś w miarę porządnego swappera. Gość, który otrzyma od Ciebie dysk, na którym np. zobaczy xywkę Corteza, pomyśli sobie "o w mordę - ale ten gość ma extra kontakty!!! Warto podtrzymać tę znajomość!". Naturalnie fajnie by było po jakimś czasie wyznać to nabranemu - niech też się pośmieje (albo i nie) ;)))

* Nieco uczciwszą metodą (ale też trochę unfair) jest np. wzmianka w liście w rodzaju "XXX (tu xywka eliciarza) mówił, że to party było odlotowe". Skutek - jw., a nie musimy bawić się w fałszerza. No i nie powiedziałeś przecież, że "MI mówił". Mógł to mówić do np. Unreala... A że czytelnik sobie sam dośpiewa resztę - jego sprawa, che che. Zamiast xywki swappera można ew. wstawić jakiegoś w miarę elitarnego muzyka, kodera, itp. Ale bez przesady - początkujący, któremu np. Ra zwierzał się ze swoich planów na przyszłość - to już przesada. Powiedzmy, że Lazur wystarczy ;).

* Zaskocz (mile) odbiorcę. Np. owiń dyski w dwa banknoty 10 zł ;-). Zartuję, ale sam kiedyś dostałem dysk opakowany w... złożoną na pół tabliczkę czekolady. Zjadłem, a jakże, no i po prostu później NIE WYPADAŁO nie odpowiedzieć, choć letterek był krótki i raczej (nawet jak dla mnie, początkującego) średnio-lamerski (a ten gość to dzisiaj mój świetny kumpel). To wprawdzie jest nieco kosztowne - no ale jak komuś zależy...

* Wyskocz na najbliższe party, pogadaj z rozmaitymi kolesiami (i nie pękaj, ci z elity też lubią piwo i nie są bogami, a na parties wszyscy są braćmi), może nawet wymieńcie adresy. Pisząc do niego nie jesteś już jakimś anonimowym, którymś tam z rzędu X-em, a tym cool gościem, z którym tak świetnie gadało się np. o samochodach czy muzyce Prodigy. W tym momencie Twe szanse rosną 10-krotnie. Przy okazji możesz tam zasłyszeć parę ciekawych informacji, które wykorzystasz przy stosowaniu wcześniej wspomnianego tricku "a Scorpik to mówił". ;) ■

Wisienka o undergroundzie

Jako że wielu ludzi wypowiadało się co do istnienia kącika scenowego w CDA, ja też postanowiłam wyrazić swoje zdanie, co niniejszym czynię. Opinie proszę przesyłać do mnie e-mailem, ale przed Sylwestrem'99, bo będę wtedy zajęta okopywaniem mego domu łyżeczką do herbaty (nie wierzę w kataklizmy spowodowane rokiem 2000, ale się zabezpieczam :)).

Cherry/Ind

Na wstępie zaznaczę, że nie zgadzam się z pewnymi stwierdzeniami, że "CDA wykrusza ostatki undergroundu". Chciałabym uświadomić niektórym ludziom, co według mnie i wielu mi podobnych znaczy underground (ostatnio wiele pojęć straciło swój dawny sens). Uważam, że raczej nie chodzi o to, aby tworzyć stuff w piwnicy, strychu tudzież lepiance. Pozwolę sobie zacytować Simona Ratcliffa z Basement Jaxx (może ktoś wie, o kogo chodzi ;)): "(...)Myślę, że underground to bardziej stan ducha. Undergroundowa muzyka jest dobra, ponieważ jej twórcy nie liczą się z trendami i nie starają się naśladować innych.(...) Być muzykiem undergroundowym wcale nie znaczy być nieznanym, ale działać zgodnie ze sobą". Zgadzam się z nim całkowicie i myślę, że tę samą myśl można, a nawet trzeba zastosować do całej sceny. Najprawdopodobniej o to samo chodziło Atomowi w jego arcie (3/99), gdy pisał o przeciwdziałaniu "owczemu pędowi". Tak więc jeśli ktoś jeszcze tworzy ku własnej radości i przekazaniu innym tego, co chciał zawrzeć w swojej produkcji, to znaczy, że prawdziwi undergroundowi scennerzy jeszcze nie wymarli :).

Co do mocno zdewaluowanego "friendship rulez" zauważyłam ostatnio, że dla części scenowców (nie myślę tu o wszystkich!) człowiek, który uważa, że friendship na pc-scenie jeszcze istnieje, jest mianowany dożywotnio lamerem i tak samo traktowany. Może urażę tu kogoś, ale ujawnia się to zwłaszcza w stosunku do beginnerów. Kiedy sama zaczynałam swoją przygodę (tak, dla mnie jest to przygoda, a nie sprawa życia i śmierci) ze sceną i usiłowałam nawiązać ctx z różnymi gostkami, przez większość zostałam wręcz olana. Niektórzy pofatygowali się i odesłali mi nawet answer z bluzgami. Zarzucano mi nawet, że jestem płci żeńskiej. Tak właśnie przedstawia się mit o tym, jacy to swapperzy (nie wszyscy, of coz) są miłosierni;) i wprowadzają "nowych" na scenę. Znam też parę przykładów, gdzie obecna "wojenka scenowa" rozbiła przyjaźń ludzi friendshipujących od wielu lat. Nie jest to jednak wina CDA (chociaż ukazuje ono scenę w nieco zbyt różowych kolorach), ponieważ friendship wcale nie umarł i niektórzy nadal kultywują tę starożytną :) tradycję.

Ostatnio większość mediów trąbi na temat Kosowa i obecnego tam konfliktu. Dlaczego to piszę? Ponieważ bardzo adekwatne wydaje mi się porównanie wojny w Kosowie do "wojny" rozgrywającej się w tym czasie na scenie. Bardzo ubolewam, iż przybrała ona takie rozmiary i chciałabym zaapelować o zaprzestanie bezsensownego "obrzucania się mięsem" :)), ponieważ może to doprowadzić (jak w wypadku każdej wojny) do zniszczenia sceny i jej ideałów.

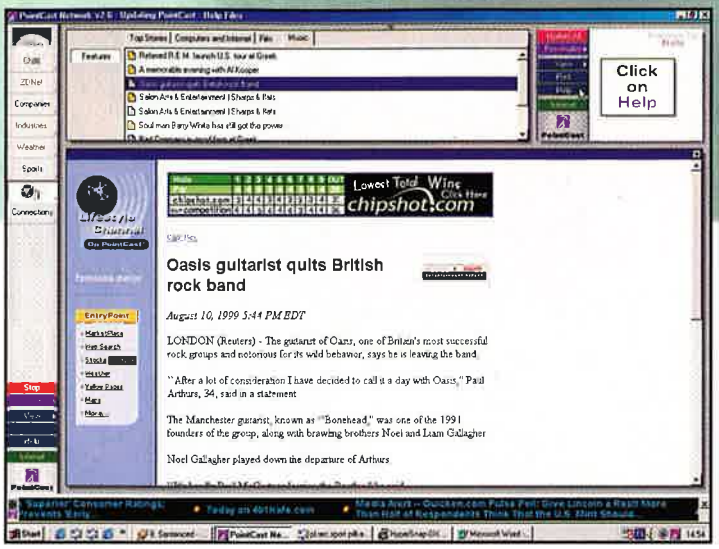
Sorry, że ten art jest tak niespójny pod względem tematycznym, ale uważałam, że parę rzeczy nie zostało jeszcze powiedzianych. Można go potraktować jako dodatek do wcześniejszych. Jeśli ktoś chciałby ze mną polemizować na ten (lub inne) temat, oto mój adres:

Karolina Jelań
Inżynierska 36/7
53-229 Wrocław

Ps. Nie przyjmuję ludzi z bejsbolami!!!

I want send some greetz 2 Mickey, who helped me every minute of my life. Loves 2 Vielioryp!!! ■

System dostarczania newsów w sieci PointCast jest bardzo wygodnym i ekonomicznym sposobem pozyskiwania informacji. Niestety, sieć koncentruje się na potrzebach amerykańskich odbiorców.



Tańszy internet

Większość polskich użytkowników internetu trapi problem kosztownych połączeń z siecią. Każda minuta spędzona na przeglądaniu witryn WWW, ściąganiu plików z FTP-ów lub na IRC-owych pogaduszkach odbija się na wysokości comiesięcznych rachunków telefonicznych. Zamiast pędzić do przodu infostradą, musimy wciąż naciskać na hamulec, często ograniczając się w swojej działalności tylko do ściągnięcia poczty i szybkiego sprawdzenia newsów na wybranych stronach. Podobnie musiał czuć się mitologiczny Tantal, umieszczony przez złośliwych bogów w sadzawce, która wysychała, gdy tylko próbował się napić.

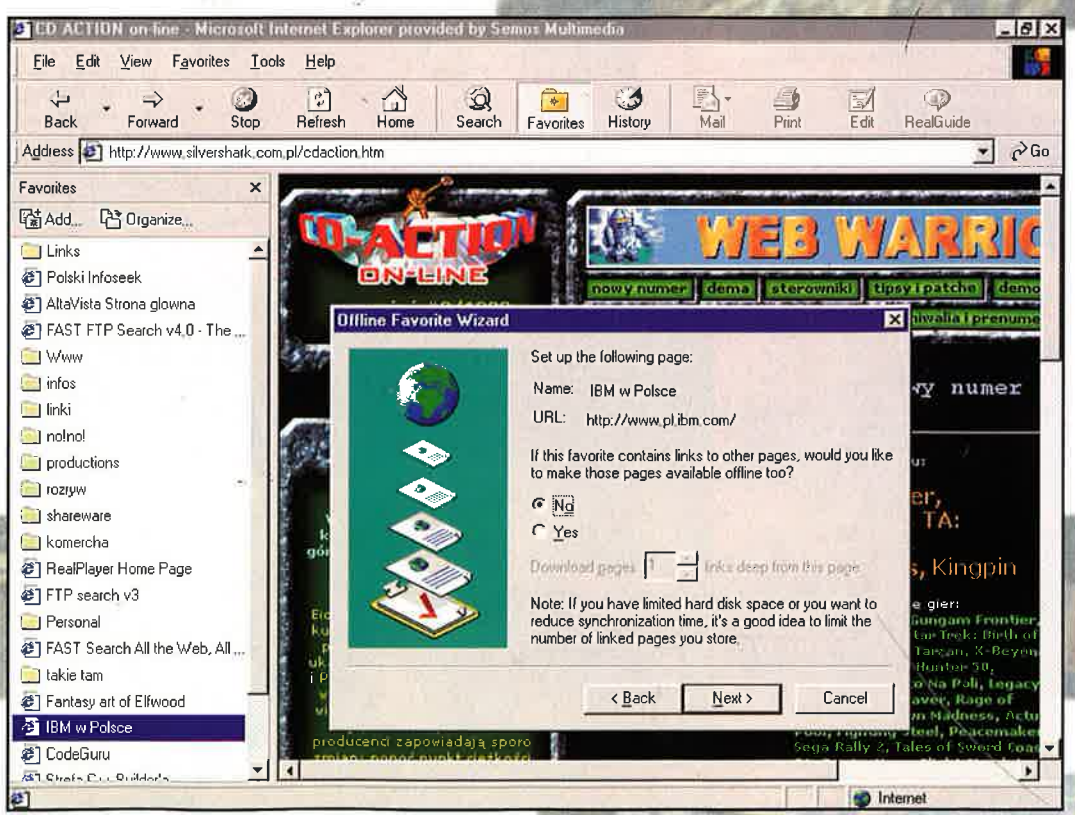
JAN JANKOWSKI

Dlaczego godzina spędzona na przeglądaniu i wysyłaniu poczty kosztuje nas znacznie mniej niż sześćdziesiąt minut wertowania CD-Action on-line? Cała różnica tkwi w odmiennych trybach pracy przeglądarki WWW i programu pocztowego: pierwszy utrzymuje połączenie z siecią przez cały czas, drugi tylko w wybranych momentach (ściąganie i wysyłanie wiadomości). Warto zaznaczyć, że w przypadku łącza modemowego na obniżenie kosztów połączenia ogromny wpływ ma właściwa konfiguracja programu pocztowego (tak by łączył się z siecią tylko w przypadku wysyłania i odbierania wiadomości, po czym natychmiast się rozłączał). Z punktu widzenia użytkownika oba tryby pracy są jednakowo wygodne, przy czym drugi z nich jest znacznie bardziej ekonomiczny. Wynika więc z tego, że aby utrzymać rozsądny poziom rachunków telefonicznych, należy zrezygnować z przeglądania WWW? No, nie jest aż tak źle...

Odetnij powróz!

Większość przeglądarek WWW posiada opcję umożliwiającą przeglądanie stron w tzw. trybie off-line. Jest to dosyć prosty sposób na zmniejszenie kosztów użytkowania internetu (z góry uprzedzam, że czasami niezbyt wygodny). Taktyka jest prosta: uruchamiasz przeglądarkę w normalny sposób, wpisujesz interesujący Cię adres, czekasz, aż wczytają się wszystkie elementy strony, po czym przełączasz program w tryb off-line i spokojnie przeglądasz zawartość strony bez stresującej świadomości, że "licznik bije". Problem w tym, że aby "skoczyć" do jakiejś podstrony lub chociażby odświeżyć zawartość aktualnie przeglądanego dokumentu (niektóre serwisy są aktualizowane nawet co kilka minut), trzeba ponownie uruchomić całą procedurę nawiązywania połączenia, co w przypadku użytkowników modemów jest czynnością bardzo czasochłonną i nie zawsze kończącą się sukcesem. Rozwiązanie jest więc dobre w przypadku stron, które wymagają długiego i wnikliwego studiowania bez konieczności skoków do innych miejsc w sieci (na przykład serwisy informacyjne). No i jest jeszcze jeden szkopuł: w trybie off-line nie ściągniesz żadnego pliku na swój dysk.

Jakiś czas temu firma Microsoft wymyśliła bardzo ciekawą koncepcję kanałów informacyjnych. W uproszczeniu, jest to metoda dostarczania użytkownikom potrzebnych informacji z sieci "pod sam nos". Subskrybent kanału nie musi martwić się ani o połączenie z ulubionym serwisem, ani o sprawdzanie aktualności zawartych w nim informacji - wszystko robi za niego przeglądarka, która co jakiś czas łączy się ze zdefiniowanymi kanałami i sprawdza, czy nie nastąpiły w nich zmiany - jeżeli tak, ściąga nowe elementy, po czym rozłącza się z siecią. Samo przeglądanie obsługiwanych przez kanał serwisów odbywa się już w trybie off-line. Koncepcja kanałów pojawiła się po raz pierwszy w Internet Explorerze 4.0 i wszyscy wróżyli jej ogromny sukces. Z niewyjaśnionych powodów stało się jednak inaczej - znikome zainteresowanie społeczności internetowej spowodowało stopniowe zarzucanie tej technologii zarówno przez dostawców informacji, jak i przez sam Microsoft. W najnowszym IE 5 co prawda obsługa kanałów została uwzględniona, jednak opcje związane z tą usługą są głęboko ukryte i niespecjalnie nagłaśniane w kampanii promocyjnej nowej przeglądarki. W zamian użytkownicy otrzymali bardzo rozbudowane możliwości synchronizacji zawartości stron zapamiętanych w ramach sekcji Ulubione Internet Explorera. Jak wiadomo, każdą oglądaną w przeglądarce stronę można dodać do katalogu o tej nazwie (w wersji angielskojęzycznej - Favorites) i bardzo szybko połączyć się z nią w dowolnej chwili. Jeżeli klikniesz na którejś pozycji z listy ulubionych stron prawym klawiszem myszki, zobaczysz rozwijane menu, w którym między innymi pojawia się opcja udostępniania danej strony w trybie off-line. Jej wybranie uruchamia wizarda ułatwiającego konfigurację funkcji synchronizacyjnych. Możesz teraz zdecydować, czy interesuje Cię tylko



W Internet Explorerze 5 koncepcja kanałów informacyjnych została zastąpiona (czy raczej przemianowana) przez opcje synchronizacji serwisów zapamiętanych w grupie Ulubione. Bardzo wygodne, aczkolwiek niedocenione narzędzie stało się troszeczkę mniej wygodne.

wybrane strona, czy również strony, do których się ona odnosi, wybrać metodę synchronizacji (automatyczna, w określonych odstępach czasu lub ręczna) i ustawić kilka innych istotnych parametrów. W efekcie otrzymujemy namiastkę kanału informacyjnego, jednak jest z tym znacznie więcej zachodu.

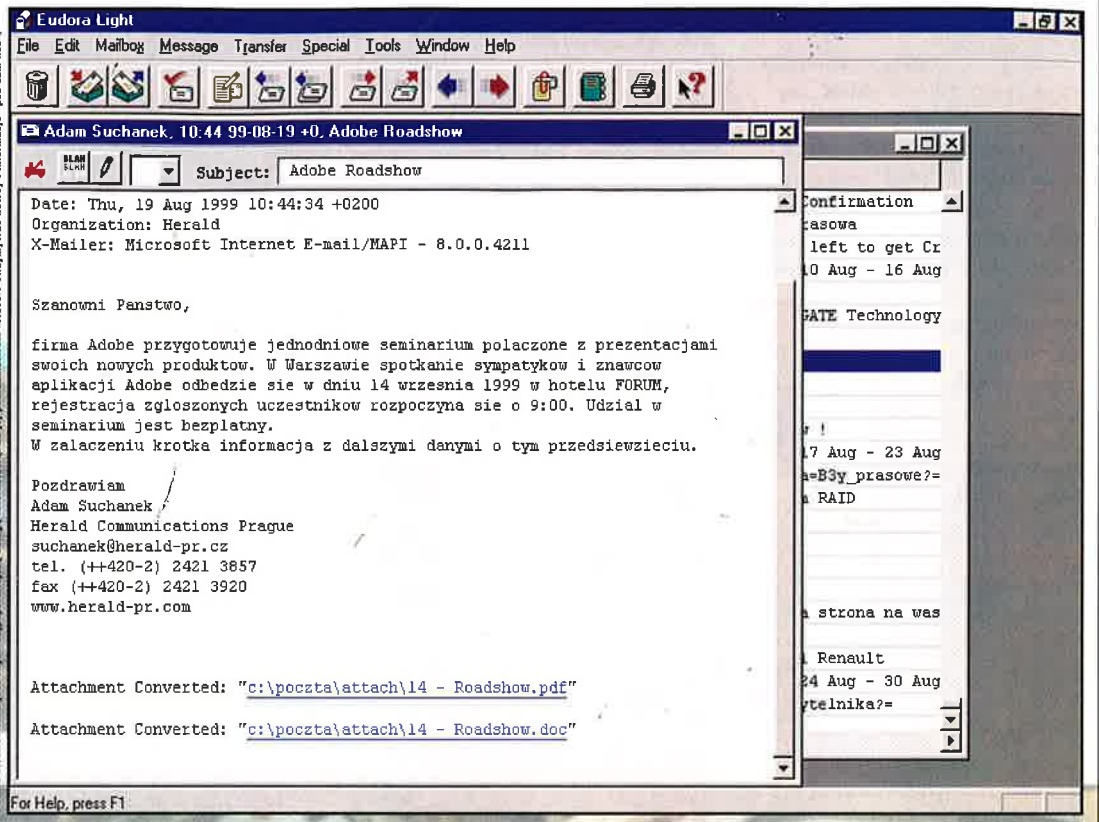
wszystkie dostępne na zasadach shareware lub freeware (można je ściągnąć chociażby z polskiego mirrora TUCOWS). Doczekaliśmy się nawet polskiego przedstawiciela w tej kategorii - programu Power Net, który pod względem możliwości nie ustępuje zagranicznym produktom. Na kolejnym cover CD postaramy się

Microsoftu, oba wymagają zainstalowania dodatkowego oprogramowania (niestety, te dwa systemy nie są ze sobą zgodne), które dostępne jest za darmo na serwerach firmowych. Użytkownik, który zdecyduje się to uczynić, będzie mógł wybrać interesującą go tematykę, a program dostarczy mu regularnie

naszych warunkach sporym mankamentem jest łatwo zauważalne dostosowanie zawartości serwisów do potrzeb amerykańskiego odbiorcy.

Powrót do źródeł

Analizując różne sposoby taniego pozyskiwania informacji z internetu, zastanawialiśmy się dotychczas nad rozwiązaniami udostępniającymi WWW w trybie off-line. Tymczasem, jak już wspomniałem na wstępie, ten styl pracy jest bardziej naturalny dla programów pocztowych, które, odpowiednio skonfigurowane, działają bardzo ekonomicznie i sprawnie. Wśród wielu dodatkowych możliwości zawartych w systemie e-mail jest także opcja dołączania do listów plików binarnych, tak zwanych Attachmentów. Korzystając z niej, możemy przesłać do adresata praktycznie wszystko, w tym także dokument HTML wraz z towarzyszącymi mu plikami. W ten sposób funkcjonuje bardzo wiele periodyków sieciowych i serwisów informacyjnych. Zazwyczaj subskrypcji magazynu dokonuje się na stronie WWW za pomocą odpowiedniego formularza, w którym podajemy nasz adres e-mail i inne dane osobowe. Mechanizm sprzężony z formularzem umieszcza nasz adres na liście subskrypcyjnej, na podstawie której rozsyłane są kolejne wydania serwisu. Użytkownik otrzymuje więc co jakiś czas przesyłkę pocztową, do której dołączony jest plik - zazwyczaj spakowane archiwum ZIP. Teraz wystarczy już tylko rozpakować archiwum na dysk i otworzyć w dowolnej przeglądarce. Ogromna popularność poczty elektronicznej sprawiła, że ten sposób dostarczania informacji jest obecnie znacznie bardziej popularny niż kanały informacyjne, pomimo mniejszych możliwości automatyzacji. No cóż, gusta internautów są czasem nieprzewidywalne, nawet dla specjalistów z Microsoftu. ■



Poczta elektroniczna jest chyba najpopularniejszą usługą internetową. Za jej pośrednictwem możecie otrzymywać newsy i informacje "pod sam nos".

Raz a dobrze...

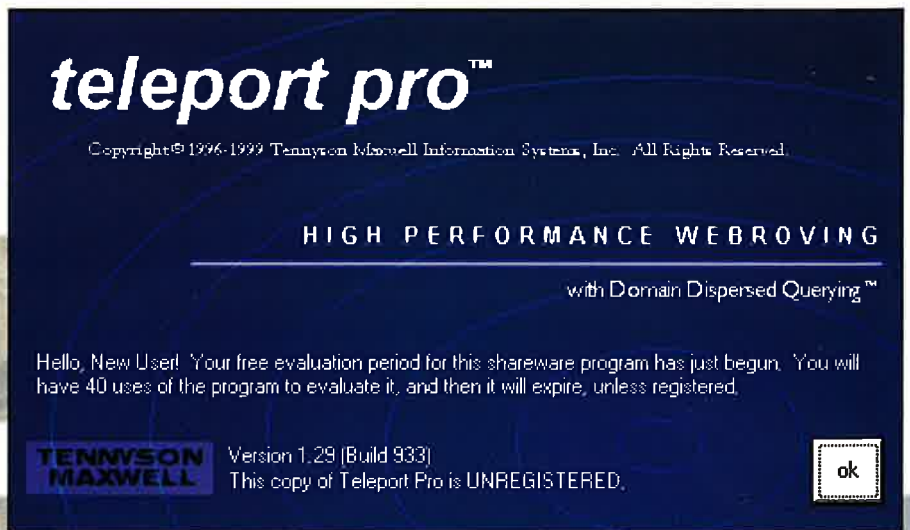
Trochę innym sposobem realizacji idei przeglądania off-line jest użycie specjalnego oprogramowania ściągającego na dysk twardy użytkownika zawartość całych witryn. Przed kilkoma laty pojawił się w sieci sharewareowy programik o nazwie Teleport Pro, który jak na owe czasy był narzędziem wręcz doskonałym. Łączył się szybko z wybranym serwisem, ściągał strony wraz z obrazkami i zapisywał je na "twardzielu", przy czym użytkownik mógł określić, jak głęboko Teleport ma sięgać (czy ściągać strony, do których są linki ze strony wyjściowej). Program szybko zdobył ogromne rzesze użytkowników i do dziś jest bardzo popularny, chociaż nie najlepiej radzi sobie z nowymi technologiami wykorzystywanymi przy tworzeniu dzisiejszych serwisów WWW, takimi jak JavaScript i DHTML. Na szczęście mamy do dyspozycji wielu następców Teleporta, w znacznie większym stopniu uwzględniających obecne realia. Na uwagę zasługują takie tytuły, jak BlackWidow, MemoWeb, Offline Explorer, WebZip, WebCopier, -

zamieścić kilka programów z tej kategorii, abyście sami mogli przekonać się o pożytkach płynących z hurtowego ściągania stron i przeglądania ich w trybie off-line.

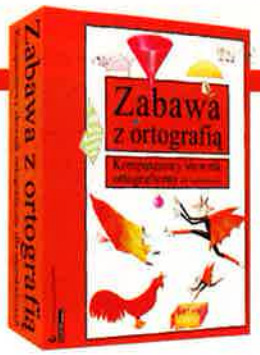
Góra do Mahometa...

Wspomniałem już w tym artykule o koncepcji kanałów informacyjnych. Doskonały moim zdaniem pomysł Microsoftu nie wziął się znikąd - oparty był na wcześniejszej i także niedocenianej technologii PUSH. Do dziś ostały się (oprócz Microsoftowych kanałów) chyba tylko dwa serwisy oferujące ten rodzaj dostępu do informacji: PointCast Network i BackWeb Infocenter. W przeciwieństwie do rozwiązania

informacji danego typu, wyszukanych na serwisach należących do sieci PointCasta lub BackWeba. Co ciekawe, programy tego typu, by było szybciej i taniej, ściągają zazwyczaj same nagłówki wiadomości - tytuł plus kilka linijek tekstu - i dopiero użytkownik decyduje, które newsy chce przeczytać w całości. W przypadku obu systemów praca z oprogramowaniem odczytującym newsy jest bardzo prosta, a dostęp do informacji wygodny, jednak w



Zabawa z ortografią



Grzechotka drży na wietrze...

Spory odsetek uczniów po raz pierwszy w życiu zasiądzie w szkolnych ławach, by "pozostać" w nich przez najbliższe kilkanaście lat. Może warto pomyśleć już teraz o bardzo delikatnym przyzwyczajaniu, oswajaniu przyszłego pierwszokissisty do edukacji, przez którą chcąc nie chcąc będzie musiał samodzielnie i odważnie przebrnąć.

AGNIESZKA SIEJKA

Pomagając uczniom programem Komputerowy Słownik dla Najmłodszych, można wskrzesić w młodym naukowcu przekonanie, iż nauka wcale nie musi być aż taka zła, jak o niej na osiedlowym podwórku "starszaki" przy trzepaku zaciekle dyskutują. Zgodnie z nazwą wydawnictwo adresowane jest do rzeczywiście najmłodszych pociech, jednak i nieco starsze (zarówno tuż przed edukacją jak i będące już w jej trakcie) bez wątpienia wykorzystają z pożytkiem wiadomości zawarte w słowniku. Ze względu na odbiorców w słowniczku ciężko jest doszukać się skomplikowanych treści, rozbudowanej pełnej niejasnych zwrotów pomocy czy innych tego typu charakterystycznych dla "dorosłych" aplikacji elementów. Rysunkowe symbole-ikonki spełniają rolę prostego menu, dzięki którym być może w założeniach twórców interfejs miał stać się bardziej intuicyjny. Mnie osobiście mocno brakowało podpisów pod poszczególnymi ikonkami, gdyż to, co przedstawiały, nijak nie dało się dopasować do tego, co działo się po kliknięciu na nich (opcję drukowania symbolizuje zielona skrzynka). W programie udało mi się zgubić niezliczoną ilość razy i doszło nawet do tego, że starałam się nauczyć znaczenia poszczególnych elementów rysunkowego menu na pamięć, aby później już bez problemu dostać się tam, gdzie sobie moja recenzencka dusza zażyczyła. "Męki" przerwane zostały w momencie "wygrzebania" z pudełka programu ogromniastego plakatu, który szczegółowo wyjaśniał, gdzie jak i którędy można dotrzeć do poszczególnych miejsc programu. Myślę, że opisy pojawiające się chociażby po najechaniu kursorem na ikonkę nie zdołałyby mocno zachwiać bajkową, nieskalaną napisami grafiką, a mocno poprawiłyby nawigację bez konieczności sięgania po płachtę objaśniającego większość zagadkowych symboli plakatu.

Graficzna strona została wspaniale zaprojektowana. Wbrew ogólnym, moim zdaniem często zbyt przesadzonym, tendencjom, kolory użyte w programie są odpowiednio dobrane i stonowane, tak aby nie zamazywać właściwych treści programu. Podobnymi cechami określić można ogólny zarys graficzny, może miejscami nawet ubogi czy zbyt ascetyczny jak na "dziecięcy" program, jednak mnie osobiście przypadł on bardzo do gustu. Ładne, ozdobne rysunki, jakby dziecięcą rączką kreślone, "ciche" kolory oraz niebanalna treść, to cechy, które przeczą teorii, iż skupienie się dziecka na programie musi koniecznie być powodowane "krzyczącymi", rażącymi oczy kolorami czy grafiką przeładowaną zbędnymi dla edukacyjnych treści elementami.

Istota słownika, który właściwie powinien być określany mianem wartościowej edukacyjnej aplikacji, ukryta jest właśnie w jego niezwykle bogatej zawartości. Obok tytułowego słownika, w którym każdy problematyczny wyraz przedstawiony jest w przeróżnych formach gramatycznych oraz zdaniach prostych czy złożonych, znajduje się mnóstwo gier, ćwiczeń oraz zabaw utrwalających pisownię trudnych wyrazów. Nie tylko ćwiczenie pisowni "ó", "rz" czy "ż" znalazło swoje miejsce na stronach programu, także literki "ą" czy "ę", gramatyczne oraz interpunkcyjne tajemnice trafiają się gęsto w różnorodnych ćwiczeniach. Układanie z rozsypanych części całych, sensownych zdań, podpisywanie obrazków, w których ukrywają się trudne zwroty, rozwiązywanie rebusów, krzyżówek, to tylko cząstka atrakcji czekających na użytkowników słownika. A w kolejce jeszcze czekają ukryte bajki ortograficzne oraz niespodzianki pojawiające się po każdym poprawnym rozwiązaniu określonego zadania. Nie zapomniano o różnicowaniu stopnia trudności, który pozwoli na korzystanie z aplikacji użytkowników o różnych stopniach zaawansowania w posługiwaniu się naszą ojczystą ortografią, gramatyką oraz interpunkcją.

Całość zasługuje na dosyć wysoką notę, niepodważalne walory edukacyjne, odpowiednia oprawa graficzna oraz kolorystyka, umożliwiająca poruszanie się w programie bez zagrożenia "epileptycznymi" drgawkami, składają się na wysokiej jakości aplikację przeznaczoną dla młodych, rozpoczynających swą edukacyjną przygodę "naukowców". Nieco zbyt intuicyjny interfejs obsługi przyćmiony został "światłem" powyższych wymienionych cech, dlatego nie waham się polecić tego programu każdemu, kto ma lub przewiduje, że będzie miał jakiekolwiek kłopoty z ortografią, gramatyką oraz interpunkcją. Słownik w wydaniu CD z pewnością będzie równie często z półki ściągany, jak do tej pory książkowy odpowiednik. Przecież jakość tego pierwszego stoi na bardzo wysokim poziomie. ■

Program do testów udostępnił Wrocławski EMPIK Megastore

INFO CD-ACTION

Producent:	Wydawnictwo Szkolne PWN Sp. z o.o. / Vulcan Media
Dystrybutor:	Vulcan Media Sp. z o.o. tel. (071) 360 95 19
Internet:	http://www.vm.wroc.pl
Wymagania:	Win 95/98/NT4 .0, 486DX-4/100, 16MB RAM, SVGA, CDx4
Cena:	69zł

*GRY*ZABAWY*NAUKA ANGIELSKIEGO*KOMIKS*

Familijny CD-Romek

STOWARZYSZENIE DO WALKI Z PRZEMOCĄ W PRODUKTACH MULTIMEDIALNYCH
PRODUKT BEZ PRZEMOCY

ORYGINAŁ TYLKO 19,90 zł

nowy miesięcznik z CD.

OD WRZEŚNIA W KIOSKACH!!!

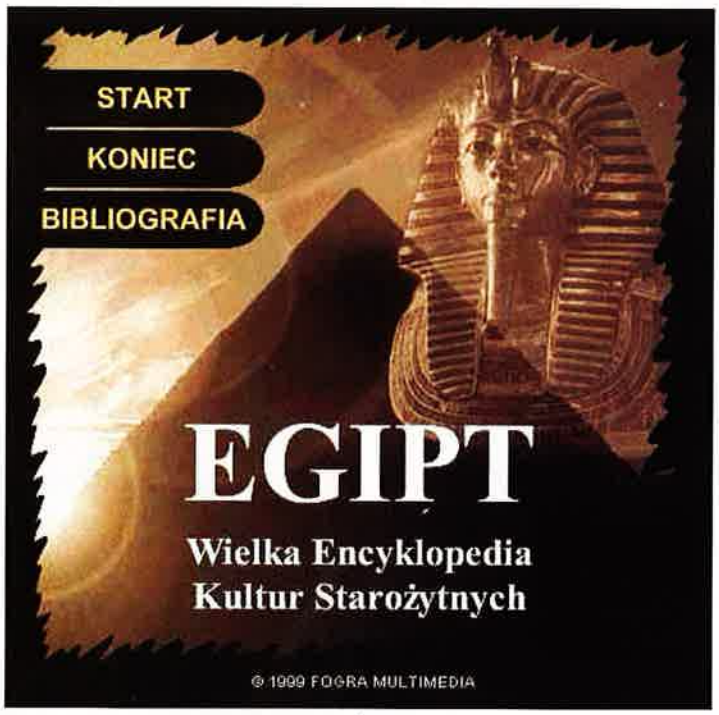
*BAJKI*PIOSENKI*UKŁADANKI*KOLOROWANKI*

Wielka Encyklopedia kultur starożytnych

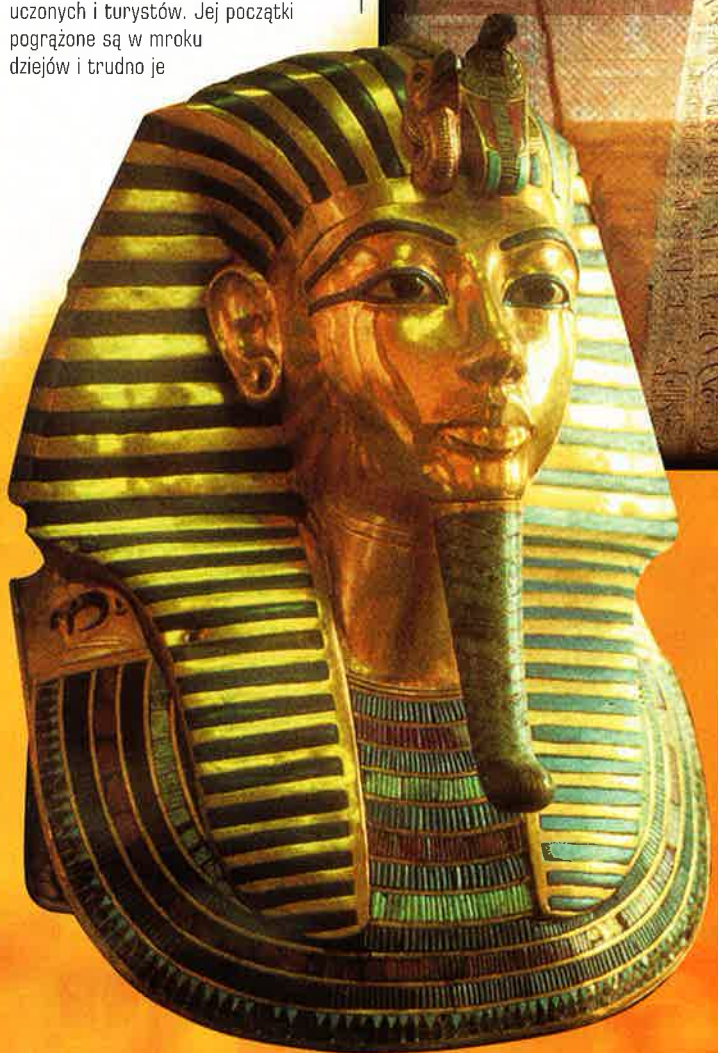
Egipt

Wydawnictwo multimedialne Fogra proponuje niezwykle interesującą serię - Wielką Encyklopedię Kultur Starożytnych. Zamierzenie, jeżeli zostanie doprowadzone do końca, może stać się dziełem bardzo wartościowym. Otwierające serię encyklopedyczne omówienie kultury starożytnego Egiptu jest doskonałym dowodem na poparcie tej tezy.

ANDRZEJ SAWICKI



Cywilizacja egipska jest czymś zdumiewającym - na stosunkowo niewielkim spłachetku ziemi, ograniczonym do delty Nilu i wąskiego, żyznego pasa po jego obu brzegach, powstała kultura, która przetrwała kilka tysięcy lat. Oparła się rozmaitym najazdom, wchłaniając niekiedy i asymilując najeźdźców, pozostawiając po sobie pomniki i budowle do dziś zdumiewające uczonych i turystów. Jej początki pogrążone są w mroku dziejów i trudno je znaleźć. Niektórzy przypisują jej powstanie uciekinierom z Atlantydy (o istnieniu której dowiedzieliśmy się zresztą za pośrednictwem Platona od kapłanów egipskich z Sais), inni, jak szwajcarski hotelarz von Daniken, wszędzie tropiący ślady pobytu na Ziemi tajemniczych Kosmitów, w tych ostatnich właśnie dopatrują się nauczycieli i fundatorów cywilizacji nad Nilem. Do początków wieku XIX-tego

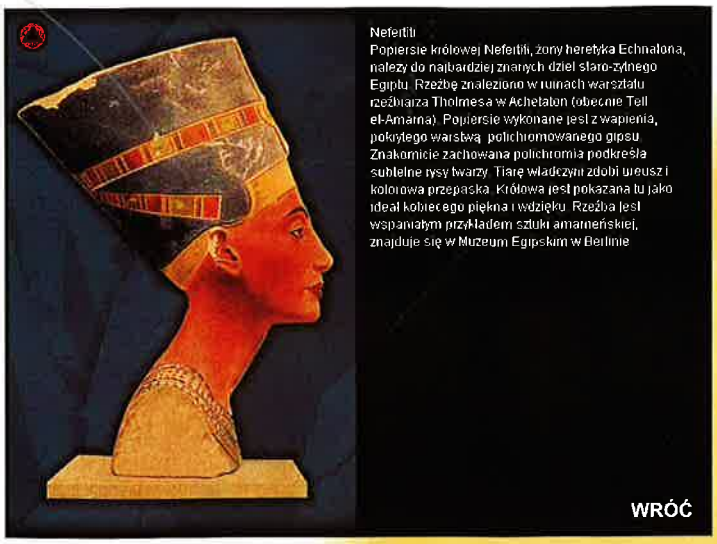


wiedzieliśmy o niej niewiele - dopiero odkrycie pokrytego zapisanym w trzech różnych językach tekstem (w tym pismem greckim) Kamienia z Rosetty pozwoliło Champollionowi odczytać hieroglify, co otworzyło drogę kolejnym badaczom (godzi się w tym miejscu od razu powiedzieć, że Grotefend, który odczytał babilońskie pismo klinowe, miał zadanie trudniejsze, bo niestety nie dysponował przekładem na jakiś znany - choćby i starożytny - język). Odczytanie hieroglifów stało się początkiem burzliwego rozwoju egiptologii - co wcale nie znaczy, że starożytny Egipt nie kryje jeszcze przed nami wielu tajemnic. Do dziś uczeni wodzą się za łby - jedni na przykład uważają, iż Wielka Piramida Cheopsa zawiera zdumiewająco dokładny obraz świata i wszechświata, bo jej wymiary i stosunki pomiędzy nimi wykazują zaskakująco głęboką wiedzę budowniczych (wysokość piramidy w metrach, na przykład, to pomnożona przez miliard średnia odległość Ziemi od Słońca), inni przeczą zdrowemu rozsądkowi pierwszych, twierdząc, że jeżeli się weźmie wymiary choćby Empire State Building i zacznie je przez siebie mnożyć, dzielić, dodawać jedne do drugich, a odejmować od wyników trzecie, to można otrzymać dosłownie wszystko - łącznie z datami urodzin najwybitniejszych mężów ludzkości - i jeszcze parę innych liczb na dodatek. Jakkolwiek jest, możecie rzecz ocenić sami, oglądając dzieło Fogry.

Uruchomiwszy dzieło twórców z Krakowa, masz do wyboru dwie opcje. Jedna, to historyczny przegląd wiedzy o starożytnym Egipcie, podanej nam wprawdzie zwięźle, ale w bardzo

INFO CD-ACTION

Producent: Fogra Multimedia
Dystrybutor: Fogra Multimedia tel. 012 4222895
Internet: http://www.multimedia.fogra.com
Wymagania: P-133, 16 MB Ram, Win95/98, CDx4
Cena: 49 zł



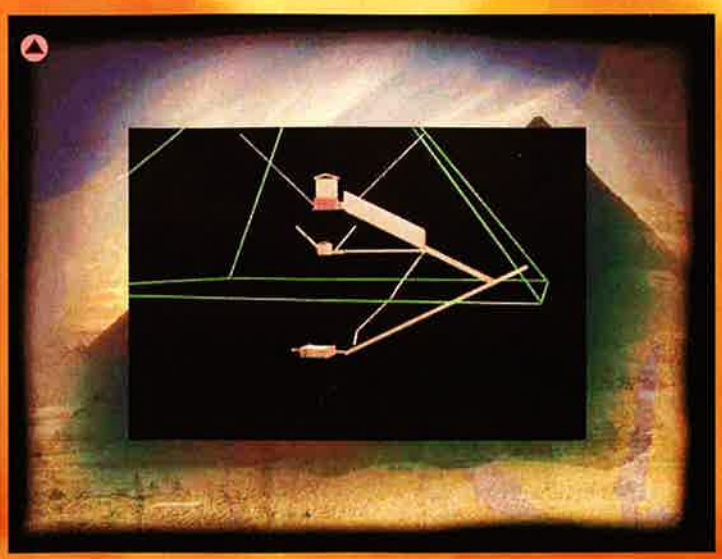
atrakcyjnej formie. Historię Egiptu podzielono na siedem okresów, zgodnie ze współczesną wiedzą, które możesz poznać po kolei albo wedle własnego wyboru. Prezentacja nie jest sucha - poznajesz historię danego okresu, dowiadujesz się wiele o jego kulturze i życiu codziennym mieszkańców, a wszystko ilustrowane jest filmami, zdjęciami albo - uwaga! - znakomicie zrobionymi animacjami. Możesz obejrzeć świątynię w Luksorze w obecnym stanie albo jej rekonstrukcję z czasów świetności - plan architektoniczny, widok przestrzenny i jej wnętrze. Wszystkiemu towarzyszy doskonale zrobiony komentarz.

Jeżeli nie chcesz poznawać cywilizacji egipskiej po kolei, możesz się zapoznać z jej rozmaitymi aspektami. Są nimi - religia, świątynie, sztuka z galerią, hieroglify i piramidy. Wszystko ilustrują doskonale zrobione filmy i prezentacje, podczas których możesz na przykład zobaczyć wnętrze Wielkiej Piramidy, jej plan i jego charakterystyczne elementy. Co ciekawe, twórcy programu nie udają, że wiedzą o piramidach wszystko - co chwila słyszymy informacje o tym, że niewiele nam wiadomo o tym czy owym - zgodnie ze współczesnym stanem wiedzy. To, czego nie da się zobaczyć współcześnie, ukazują ci znający dobrze swój fach graficy za pomocą niezwykle przekonująco animowanych rekonstrukcji. Piramidy zresztą kryją w sobie wiele zdumiewających tajemnic. Nie tak dawno temu ufni w moc obliczeniową komputerów Amerykanie postanowili prześwietlić piramidę Chefrena (syna Cheopsa), używając do tego pierwiastków promieniotwórczych. Znając szybkość, z jaką promieniowanie przechodzi przez kamień i powietrze, zapragnęli - po umieszczeniu źródeł promieniowania w kilku różnych miejscach wewnątrz piramidy - uzyskać za pomocą komputerów przestrzenny obraz piramidy z wszystkimi, nie odkrytymi jeszcze wewnętrznymi korytarzami (w piramidzie Chefrena nie odkryto dotąd komory grzebalnej faraona). Niestety - komputery zawiodły. Wszystko wskazuje na to, że wewnątrz piramidy znajduje się przynajmniej jedno źródło promieniowania, które zakłóciło pomiary, stanowiąc nieznany czynnik w doświadczeniu. Cóż... podobno kapłani egipscy znali tajemnicę "ziemi śmierci", którą sprowadzali gdzieś z głębi Afryki. Czy to prawda? Bóg jeden wie.

Na koniec jeszcze jedna wiadomość. Jeżeli zechcesz sprawdzić poziom swej wiedzy o starożytnym Egipcie, z którego w taki czy inny sposób wywodzi się nasza cywilizacja - kto się oburzy na takie stwierdzenie, temu przypomnę, że Mojżesz wychował się na dworze faraona i pewnie stamtąd zaczerpnął część inspiracji - możesz skorzystać z możliwości wybrania opcji Quizu, gdzie dostajesz pytania o zróżnicowanym stopniu trudności, a trafne odpowiedzi nagradzane są rzęsistymi oklaskami niewidzialnego audytorium. Jeśli do tych wszystkich atrakcji dodać zupełnie przyzwoitą cenę (49 zł), to trzeba powiedzieć, że otrzymujemy bardzo atrakcyjny towar, który bawiąc uczy, dostarczając wiedzy nieosiągalnej może w inny sposób. W tradycyjnym podręczniku nie sposób obejrzeć piramidy z perspektywy lotu okrążającego ją i zbliżającego się ptaka, a wybrawszy się do Egiptu będziemy ograniczeni do oglądania aktualnego stanu budowli - nie mówiąc już o tym, że nie da się tam obejrzeć aż tylu miejsc naraz... a przed ekranem kompa nie będziemy narażeni na natręctwo samozwańczych przewodników, nie mówiąc o ataku islamskich fundamentalistów. Ci zaś mają cywilizacje starożytnego Egiptu od dawna na wątrobie - oblicze Sfinksa, na przykład, kazał podobno zniszczyć jakiś stuknięty derwisz w XVII -tym wieku, a nos utrącili biedakowi wprawiający się w sztuce celnego strzelania arabscy artylerzyści.

Kupując pierwszą część z serii Fogry, możesz poznać Egipt i jego prastarą cywilizację unikając mnóstwa przykrości, co gorąco polecam. Z niecierpliwością będę czekał na kolejną rzecz z serii - czyli Grecję. Program doskonały dla uczniów i (zwłaszcza!) nauczycieli, zalecany zresztą przez MEN.

I na koniec uwaga ostatnia - program uruchamia się w ogóle bez jakiegokolwiek zapisu na twardym dysku. W czasach, kiedy mniej więcej co dwa, trzy miesiące trzeba dokonywać porządków i gruntownego przeglądu zawartości HD, bo dzięki genialnemu produktowi Gilla Batesa puchnie ona nieustannie (przybywa pozostałości i rozmaitych smędów po zainstalowanych, a potem niedokładnie przez rewelacyjny system operacyjny usuwanych programach), jest to zaleta niezwykła. I istotna. ■

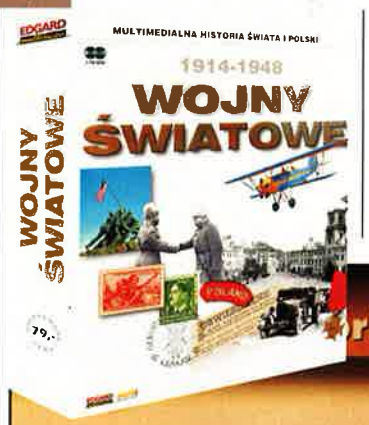


Wojny Światowe

Historia światowych wojen

Studenci dawno już po "kampaniach wrześniowych", dopiero co rozpoczynają nowy semestr niekończącej się batalii o jakieś skróty naukowe przed nazwiskiem, uczniom zreformowanej szkoły pozostały już tylko smętne wspomnienia po wakacyjnych szaleństwach, a na naszych łamach powoli zaczyna robić się tłoczno od programów edukacyjnych.

JASPIN

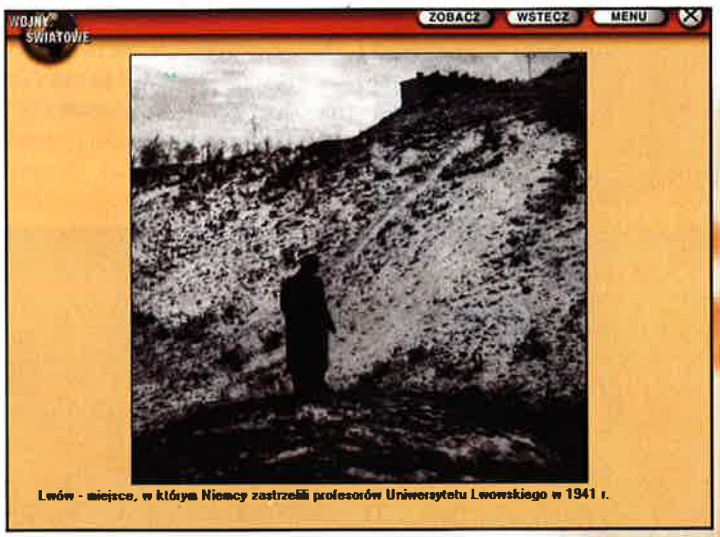


Szak październik wystartował pełną parą i ani się nie obejrzymy, a już nastanie zima, półrocze świśnie koło ucha i trzeba będzie chcąc nie chcąc pomyśleć o semestralnych ocenach, zaliczeniach, poprawkach, wywiadówkach, czerwonych paskach, bynajmniej nie na świadectwach... a fee. Pewnie, że od komputera do książek raczej ciężko jest się przesiąść, wypuścić joya z ręki, chwycić za długopis i zamiast monitora przed oczyma ujrzeć białe karty zeszytu do zapełnienia. Dla dodania animuszu przed ostatecznym, długo wcześniej obiecywanym sobie i przyrzekanym zabraniu się za naukę ("Od nowego semestru zacznę się uczyć tak, że tylko świst kartek będzie słychać"), proponuję sięgnąć na dobry początek po multimedialną, edukacyjną publikację "Wojny Światowe", mieszczącą się na dwóch CeDekach.

Tematyka programu jest oczywista - chodzi o wojny światowe wraz ze wszystkim, co się z nimi wiąże (przyczynami, skutkami etc).

Materiały zawarte na krążkach obejmują wydarzenia zamykające się w latach 1914-1948. Głównie oscylują one wokół wojennych utarczek na arenie światowej oraz naszych lokalnych, krajowych zawirowań wojennych; strumień informacji uderzający w użytkownika siedzącego przed monitorem jest doprawdy przytłaczający. Autorzy postarali się wykorzystać w pełni multimedialne możliwości komputera i pokazać to, co w przypadku zwykłego podręcznika szkolnego jest po prostu niewykonalne. Klasyczność oraz prostota książki miesza się z animacjami, dokumentami, fotkami, plikami dźwiękowymi, których na próżno szukać w tradycyjnych, "papierowych" pomocach naukowych.

Multimedialną historię świata i Polski 1914-48 wyposażono w niezwykle prosty, intuicyjny interfejs obsługi, pozwalający użytkownikowi poruszać się i skakać tematycznie po programie, ile dusza zapragnie, bez obaw, iż gdzieś umknie po drodze śledzony, główny wątek historyczny. Podział materiału na działy (Wojna 1914-1918, Polska 1914-1939, Świat 1918-1939, Wojna i Świat 1939-1948, Wojna i Polska 1939-1948) pomaga w rozeznaniu się w poszukiwanych informacjach i umożliwia łatwe do nich dojście. Po prostu nie ma siły na zagubienie się w bogatym materiale programu, chyba że użytkownik dysponuje inteligencją na poziomie kaktusa doniczkowego. Indeks tematyczny, który pozwala swobodnie sortować zagadnienia według kryteriów użytkownika (np. pokazywać ma odnośniki tylko do zdjęć, archiwalnych nagrań czy filmów) odnajdzie hasła najgłębiej nawet ukryte zasobach programu.



Lwów - miejsce, w którym Niemcy zastrzelili profesorów Uniwersytetu Lwowskiego w 1941 r.

Chłonący wiedzę przedziera się przez program w podobny sposób, jak przez podręcznik. Na ekranie wyświetlany jest tekst skatalogowany pod określonym tematem, często zdjęcia oraz ewentualne odnośniki do smakowitych kąsków, czyli animacji, dokumentów źródłowych, przedruków, fotek itp. Jednak aby urozmaicić produkcję bądź co bądź multimedialną, wprowadzono możliwość dojścia do jakiegokolwiek hasła różnymi drogami: ze wspomnianego już indeksu, Leksykonu podzielonego na kilka podrozdziałów (Technika, Ludzie, Życie Codzienne, Polityka, Wojna, Wydarzenia), Linii Czasu, która przedstawia na osi co ważniejsze wydarzenia w układzie chronologicznym, oraz bogatego Quizu. Podczas tego ostatniego można skoczyć do tematu związanego z pytaniem, aby natychmiast móc poprawić swój ewentualny błąd i poszukać poprawnej odpowiedzi. Powyższe możliwości wprowadzają pewne urozmaicenie do wędrówki po kartach historii oraz - przede wszystkim - doskonale uzupełniają "skostniały" i w założeniach "nudny" tekst, opisujący kolejne wydarzenia.

Warto jeszcze powrócić do Quizu, gdyż nie wypada zbyć go jednym zdaniem. Sprawdzian wiadomości podzielono na działy o układzie podobnym do materiału historycznego zawartego w programie. Dzięki temu możliwy jest podział przyswajanych wiadomości i stopniowe przemieszczanie się do kolejnych zagadnień. Dla nieco już przyuczonych w tematach wojennych stworzono Mega Quiz, który przetestuje całą wiedzę z epoki, o której traktuje program.

Jedynym mankamentem, który zwrócił moją szczególną uwagę, jest niestety niemalże skopiowanie podręcznikowych tekstów w programie, w szczególności jeśli chodzi o ich "bezduszną" formę. Przekazywanie jedynie suchych faktów w nudnych jak dla kogoś, kto uczy się historii z przymusu, tekstach, bynajmniej nie pomaga w przyswajaniu wiadomości. Może należałoby uzupełnić treści intrygującymi, interesującymi zdarzeniami pobocznymi, związanymi z głównym wątkiem ciekawostkami, których, jak wiadomo, w historii nie brakuje? Każdy, kto ogląda programy pana Wołoszańskiego, wie, że odpowiednio "przyprawiona" podręcznikowa formułka może być równie pasjonująca, jak kryminał. O tym twórcy programu wyraźnie zapomnieli. A mimo przepełnienia materiału ciekawymi zdjęciami, dokumentami i filmami, to teksty stanowią główny materiał nauki. I w tym momencie niezbyt skutecznie spełniają swą edukacyjną rolę.

Innych "grzeszków" w programie nie zauważyłam, w związku z tym mimo wszystko polecę program tym użytkownikom, którzy pragną poszerzyć swą wiedzę historyczną, uzupełnić ją bądź po prostu przyswoić większy czy mniejszy materiał z danego zakresu. Dla uczniów szkół średnich program może okazać się niezwykle przydatną pomocą naukową, dla maturzystów materiałem powtórkowym i utrwalającym. Dla kandydatów na studia humanistyczne "dodatkiem" do wiadomości, którymi pragną oczarować komisję egzaminacyjną. Pasjonaci historii także znajdą w publikacji materiały zaspokajające ich zainteresowania. "Wojny Światowe" mogą być wspaniałym przykładem na to, jak dobrze zapoczątkowany pomysł należy konsekwentnie zrealizować do samego końca, gdyż inaczej z dużej chmury deszcz... może nie mały - ale mniejszy niż się zanosiło. ■

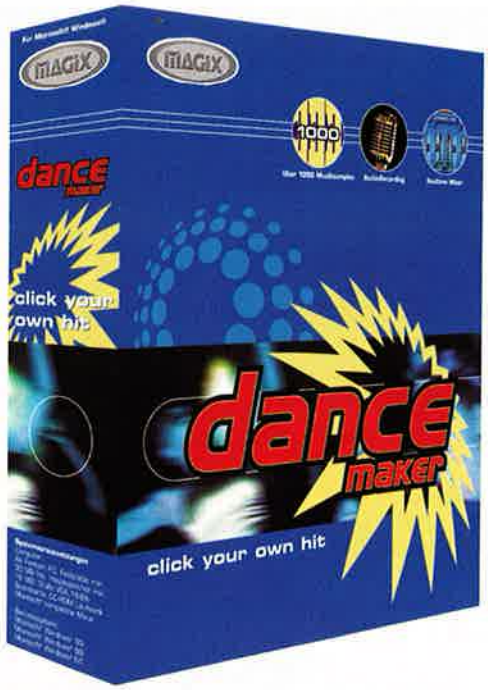
INFO CD-ACTION

Producent:	Edgard Multimedia
Dystrybutor:	Edgard Multimedia tel. (022) 8574432, 0601331859
Internet:	http://www.edgard.com.pl
Wymagania:	Win 95/98, Pentium, CD x6, 16MB RAM, karta graficzna
Cena:	79zł

ludowemu rządowi Moraczewskiego. Nocą z 4 na 5 stycznia 1919 r. prawicowi politycy podjęli nawet próbę zamachu stanu. Aresztowali, przy współudziale kompanii podchorążych, premiera i dwóch ministrów. Usiłowali także pojmać Naczelnika Państwa, Józefa Piłsudskiego, jednak wierni mu żołnierze otoczyli spiskowców, a następnie rozbroili.

Piłsudski zdawał sobie sprawę, że izolowany na arenie międzynarodowej rząd socjalistów, borykający się z niezadowoleniem społeczeństwa (cierpiącego niedostatek z powodu kryzysu gospodarczego), nie mogący znaleźć aprobaty endecji, musi zostać zastąpiony przez gabinet koalicyjny. W związku z tym 16 stycznia 1919 r. zdecydował się powołać na nowego premiera, związanego z paryskim Komitetem Narodowym Polskim i endecją, Ignacego Paderewskiego. Paderewski, który oprócz stanowiska premiera objął tekę ministra spraw zagranicznych, przystąpił do tworzenia rządu koalicyjnego, popartego przez polską prawicę, która oddelegowała swoich przedstawicieli do prac w jego ramach. W rządzie pozostało również pięciu ministrów z gabinetu Moraczewskiego. Nowy gabinet został uznany przez mieszkańców Wielkopolski, niechętnie

Magix Dance Maker

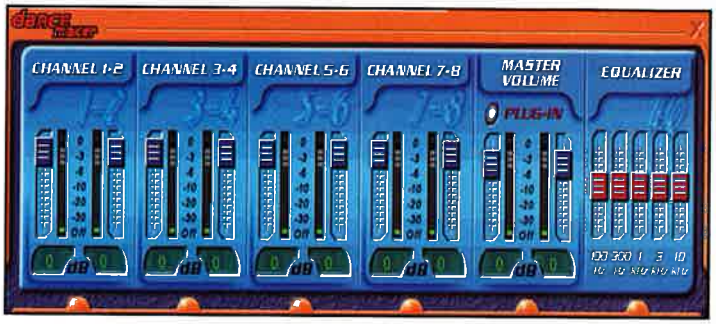


Mała fabryka hitów

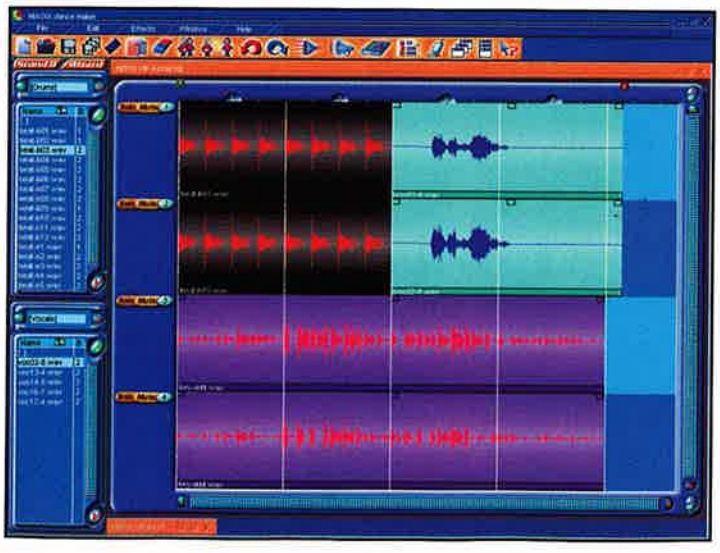
Tworzenie muzyki przy użyciu komputera stało się zjawiskiem tak bardzo powszechnym, że trudno sobie wyobrazić sytuację, w której nutki zrodzone w umyśle autora nie mogłyby zostać od razu "przelane" do odpowiednich komputerowych aplikacji. Swego czasu wielu przeciwników tego procederu nie potrafiło zaakceptować faktu, iż naturalny, żmudny proces tworzenia muzyki nie jest już dziś absolutnie niezbędny, a wszystkie niemalże instrumenty zostały zastąpione jakimiś nieludzkimi syntetyzatorami oraz ich "wielkimi braćmi", czyli komputerami.

JASPIN

Osobiście nie mam nic przeciwko tworzeniu muzyki na komputerze, wręcz przeciwnie. Dzięki komputerom narodziły się całkiem nowe gatunki, czyli techno i jego pochodne, zmieniały się nieco nurty muzyczne, niektóre z nich naturalną śmiercią zamilkły, inne zostały powołane do życia, a także powstało spore zróżnicowanie gatunkowe. Przede wszystkim dostępne przez dłuższy czas tylko dla zawodowo zajmujących się tworzeniem muzyki profesjonalistów możliwości sprzętowe oraz programowe znalazły się w zasięgu ręki szarego użytkownika komputera - jeśli tylko zechce z nich skorzystać. Wystarczy być posiadaczem komputera, włożyć do niego przyzwoitej jakości kartę muzyczną oraz sięgnąć po jeden z wielu dostępnych, bardziej lub mniej rozbudowanych programów muzycznych, z powodzeniem symulujących drogie magnetofony wielościeżkowe czy wręcz wyposażenie całkiem przyzwoitego studia nagraniowego.



Program Dance Maker firmy Magix adresowany jest głównie do grupy nieco mniej zaawansowanych użytkowników, którzy wciąż bez podręcznika obsługi Windows 98 pod ręką nie będą w stanie wystartować defragmentatora dysku. Mimo że do grupy "podręcznikowców" już się nie zaliczam, to jednak zdecydowanie mogę stwierdzić, iż określenie "muzyka" ogranicza się dla mnie jedynie do płyt, kaset lub dźwięków płynących z radioodbiornika. Dlatego bez większego bólu mogłam użytkować Dance Makera, nie obawiając się mych niedostatków skomplikowanej wiedzy muzycznej, obcych terminów czy braku natchnienia.

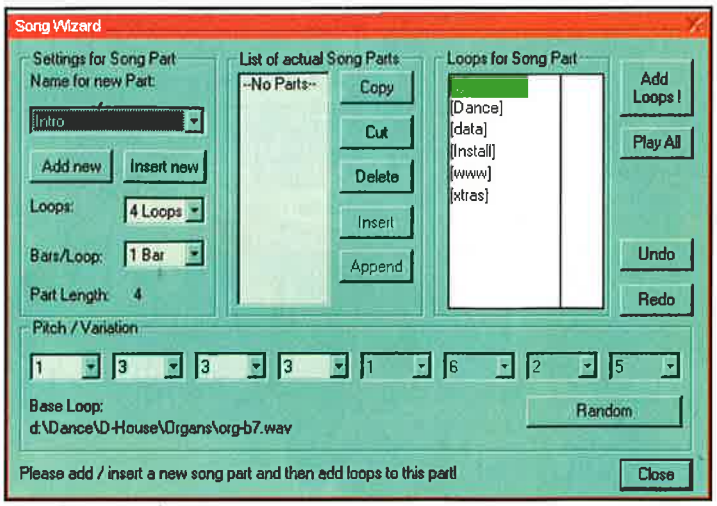


Interfejs obsługi mocno przypominał mi fikuśny panel stosowany w aplikacjach firmy MetaCreations, która szczyci się niekonwencjonalnymi, a zarazem bardzo funkcjonalnymi sposobami obsługi swych narzędzi. Poruszanie się po Dance Makerze opiera się niemal całkowicie na intuicji użytkownika, która mądrze podpowie mu, do czego dana opcja służy. Zresztą nauczenie się funkcji programu metodą prób i błędów naprawdę nie zajmie zbyt wiele czasu, a w znacznej większości przypadków nazwa danej operacji mówi sama za siebie. Polski użytkownik w prezencie otrzyma instrukcję obsługi oraz szczegółowy help, stworzony od deski do deski w rodzimym języku, więc problem z opanowaniem narzędzia praktycznie nie istnieje.

Z możliwości Dance Makera nie skorzysta profesjonalista, dla którego "legiony" gałek, suwaków oraz migających przycisków w dużym studiu nagraniowym nie stanowią żadnego problemu. Choćby z tej przyczyny, że nie jest to program dla zawodowców.

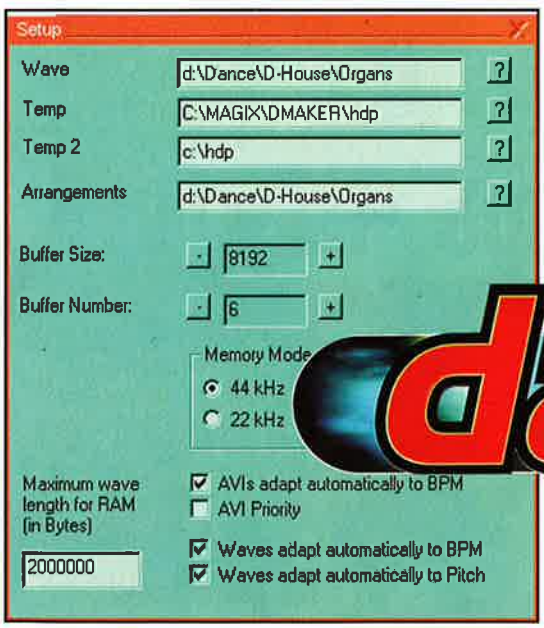
Dosyć wygodny (i nieco "lamerski") interfejs obsługi pozwala przeciągać poszczególne zbiory plików wave, sampli oraz fragmentów muzycznych

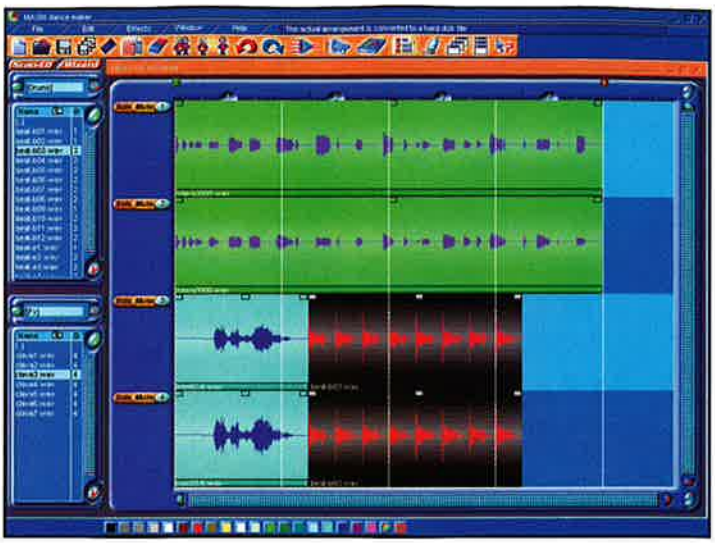
na odpowiednie ścieżki i tam poddawać je dalszej obróbce. Do dyspozycji użytkownika oddano kilka klasycznych efektów muzycznych, możliwość zmian tempa, częstotliwości, wyciszania poszczególnych kanałów, nakładania



na siebie dźwięków i tym podobnych, upiększających powstający utwór muzyczny gadżecików. W niewielkim "equalizerze" można suwakami zmienić brzmienie poszczególnych utworów, a w równie nieskomplikowanym mikserze wyciszyć czy zgłośnić dany fragment lub ścieżkę z zapisanym na niej określonym brzmieniem instrumentu. Gotowy utwór wyeksportować można do pliku wave (a stąd prosta już droga do formatu mp3), aby móc uwiecznić dzieło na CD. Lub też, podłączając odpowiednie kabelki, nagrać utwór na zwykłą kasetę magnetofonową i "katować" swą rodzinkę.

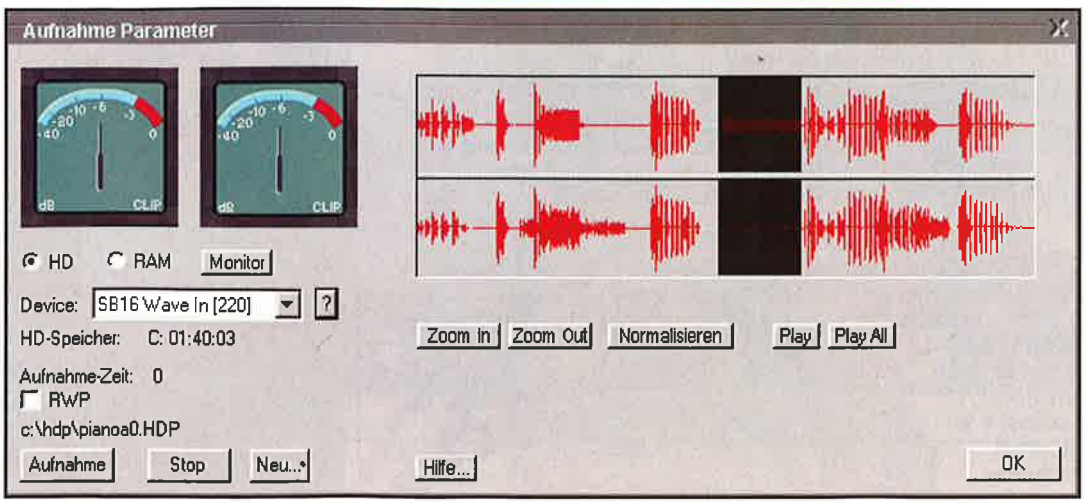
Początkujący mogą skorzystać z przydatnej, acz niezbyt rozbudowanej opcji Wizard, pozwalającej na w miarę bezbolesne postawienie pierwszych kroczków, prowadzących do złożenia poszczególnych części utworu. Dance Maker posiada również możliwość pracy z plikami w formacie avi, łączenia ich w jeden element, nakładania na siebie przy użyciu przeróżnych efektów specjalnych oraz dowolnego zmieniania (nawet tej już oryginalnie dołączonej do avika) ścieżki dźwiękowej. Olśniewającego teledysku w tym programie, nawet przy największym indywidualnym





talencie, bez wątpienia nie zdołamy stworzyć, jednak i proste, nieskomplikowane dzieła mogą znaleźć uznanie w lokalnych kręgach przyjaciół, znajomych czy rodziny.

Użytkowanie Magix Dance Makera stanowi doskonałą zabawę oraz pozwala, niedużym kosztem, poczuć się jak profesjonalny kompozytor. Intuicyjna obsługa, fachowa pomoc, instrukcja w języku polskim oraz możliwość rozszerzenia programu o przeróżne dodatki (sample, wave'y, "aviki" do wykorzystania w programie) dostępne na płytkach firmowanych znaczkiem Magix, tworzą, obok możliwości muzycznych programu, dopasowanych do wymagań początkującego muzyka, idealne podłoże pod przyszły warsztat późniejszego profesjonalisty. Wszak wielu zaczynało swe kariery od zestawów typu "Młody Technik" czy "Mały Chemik". ■



Nowości sprzętowe

W pierwszych dniach września w TCH COMPONENTS dealerzy będą już mogli kupić najnowsze procesory AMD, których polska premiera odbyła się 25 sierpnia br. AMD Athlon K7, taktowane zegarem 500, 550, 600 i 650 MHZ, w cenie podstawowej dla firm komputerowych będą kosztować równowartość odpowiednio: 288 USD, 505 USD, 690 USD, 927 USD. Cena sugerowana dla użytkownika końcowego wyniesie: K7 500 MHz - 317 USD, K7 550 MHz - 555 USD, K7 600 - 759 USD, K7 650 MHz - 1020 USD netto.

www.tch.com.pl

***

Firma TORNADO 2000 S.A., czołowy dystrybutor produktów firmy Logitech, wprowadza wspólnie z Logitechem nową serię produktów przeznaczoną dla producentów sprzętu komputerowego - LOGITECH BLACK LABEL OEM.

Program Black Label OEM kierowany jest do producentów komputerów PC chcących podnieść prestiż swoich produktów.

Black Label OEM stanowi tanie rozwiązanie urządzeń wskazujących oraz wizualizacyjnych firmy Logitech. W pierwszym etapie programu oferowane są myszki, klawiatury oraz kamera internetowe.

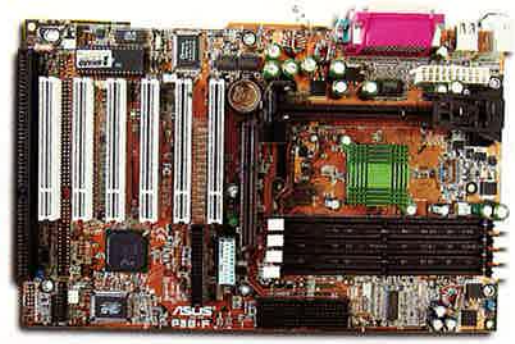
Produkty pozbawione są kolorowych pudełek oraz dodatkowego oprogramowania. Wyposażone są natomiast w niezbędne sterowniki i podstawowe oprogramowanie, a ich cena jest bardzo niska.

MYSZKI
Do wyboru są myszki dwu i trzyprzyciskowe, wyposażone w rolkę do przewijania ekranu lub bez rolki. W zależności od modelu myszki wyposażone są w złącza serial, PS/2 lub USB. Wszystkie myszki Logitechu odznaczają się wysoką wytrzymałością oraz doskonałą ergonomią, która zapewnia przyjemną pracę. Ich konstrukcja została już sprawdzona w wersjach pudełkowych myszek Logitech.

KLAWIATURA
Elegancka i niezawodna klawiatura Deluxe OEM zapewnia miłą, nie męczącą pracę oraz przyjemne dla oka wzornictwo. Klawiatura posiada 105 klawiszy, łącznie z klawiszami dla Windows 95/98. Klawiatura zapewnia przy tym obsługę symbolu EURO, który już w najbliższym czasie stanie się standardem w transakcjach finansowych. Deluxe OEM wyposażona jest

Asus P3B-F

Okręt flagowy



Asus jest bardzo znanym producentem płyt głównych. Od zawsze cieszyły się one opinią najszybszych i jednych z najbardziej stabilnych. Jednak od pewnego czasu wytykano Asusowi brak rozbudowanych opcji konfiguracji bezzworkowej poprzez BIOS komputera. Wraz z wprowadzeniem na rynek P3B-F niedogodność ta została zlikwidowana.

ŁUKASZ NOWAK

P3B-F jest nazywana przez samego producenta okrętem flagowym wśród płyt głównych. Jest to jednostka przystosowana do obsługi procesorów Intel Pentium II, Pentium III i Celeron we wszystkich obecnie występujących częstotliwościach. Dzieje się tak za sprawą obsługi magistrali systemowej o częstotliwości do 150 MHz i mnożnika 8.0x. Nie trudno obliczyć, że umożliwiałoby to uruchomienie procesora taktowanego zegarem 1200 MHz. Szkoda, że jeszcze takich nie ma. Bardzo istotne dla profesjonalistów jest także umieszczenie na płycie czterech gniazd, w których można zainstalować do 1 GB pamięci SDRAM. Jako chyba pierwsza płyta, Asus P3B-F posiada także aż 6 gniazd PCI, a także po jednym AGP2x i ISA 16 bit.
Jednak największą nowością wprowadzoną w P3B-F jest całkowicie bezzworkowa konfiguracja procesora, zasilania i pamięci. Jest to możliwe dzięki zainstalowaniu na płycie nowego BIOSu firmy Award. Podobny można spotkać w płytach z chipsetem i810. Jednak u Asusa jest on znacznie bardziej rozbudowany i pozwala zmienić bardzo dużą liczbę opcji. Włącznie z tak przydatnymi dla overclockerów, jak magistrala FSB, mnożnik i napięcie zasilania procesora. Niezwykle przydatna może się także okazać bardzo precyzyjna konfiguracja parametrów wydajnościowych pamięci i urządzeń PCI. Takie parametry bardzo pomagają w optymalnym podkręceniu całego systemu. Co ciekawe, większość opcji P3B-F można także zmieniać przy pomocy zestawu przełączników DIP. Każdy może sam wybrać metodę, która bardziej mu odpowiada. Rozwiązanie to jest zupełną nowością i może się wielu osobom spodobać.

P3B-F jest kolejnym dowodem na to, że Asus ma niewielu prawdziwych konkurentów jeśli chodzi o jakość produkowanych płyt głównych. Pomimo dość wysokiej ceny, wielu profesjonalistów na pewno zdecyduje się na ten model. ■

INFO CD-ACTION

Asus P3B-F

Dane techniczne:
chipset: Intel 8X
złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/1
magistrala FSB: 66 – 150 MHz
mnożnik: do 8x

Plusy:
- bezzworkowa konfiguracja
- duża wydajność i stabilność
- sześć gniazd PCI

Minusy:
- wysoka cena

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.asus.com.tw

Cena:
Cena (z VAT): 650 zł

Philips 48x Max

Formuła 48

Pomimo że jeszcze nie tak dawno napęd CD-ROM był tzw. artykułem luksusowym, obecnie właściwie każdy nowy komputer posiada taki czytnik w swojej obudowie. Praktycznie całe wydawane oprogramowanie umieszcza się na płytach kompaktowych. Dlatego producenci napędów prześcigają się w coraz nowszych konstrukcjach. A właśnie do takich należy Philips 48x Max.

ŁUKASZ NOWAK

Jak sama nazwa wskazuje, ten model potrafi odczytywać dane z prędkością 48x. Dzięki temu można uzyskać transfery dochodzące do 7200 KB/s. Oczywiście należy przy tym pamiętać, że jest to wartość maksymalna.

Dzięki zastosowaniu techniki CAV (Constant Angular Velocity - stała prędkość kątowa) uzyskuje się bardzo dobre rezultaty, ale prędkość przesyłania informacji bardzo silnie zależy od miejsca na płycie, które jest aktualnie odczytywane. Im bliżej osi obrotu, tym wolniejszy transfer. Dlatego prawie w każdym obecnie produkowanym napędzie średnia prędkość jest przynajmniej o kilkanaście procent niższa od maksymalnej, a momentami czytnik może działać dwa razy wolniej, niż podaje to producent.
Dzięki bardzo wysokiej prędkości obrotowej udało się uzyskać bardzo dobry czas dostępu. Oscyluje on w okolicach 75 ms, co jest naprawdę doskonałym wynikiem. Z całą pewnością ma w tym swój udział bufor, którego rozmiar ustalono na 128 KB. Niezawodność napędu gwarantuje średni czas bezawaryjnej pracy (MTBF), który wynosi 50 tysięcy godzin. Philips 48x Max wykorzystuje do transferu danych interfejs UltraATA/33, dzięki czemu nie wprowadza się dodatkowych opóźnień. Co ciekawe, obsługę tego standardu można w każdej chwili wyłączyć za pomocą zworki. Może to być pomocne przy pracy ze starszymi kontrolerami IDE. Na tylnej ściance, oprócz złącza do podłączania kabla danych, znalazły się także gniazda CD-Audio w wersji analogowej i cyfrowej. Przy rozszerzającej się ofercie porządnych kart muzycznych ma to duże znaczenie.
Nowy napęd Philipsa jest urządzeniem elitarnym. Dzięki bardzo wysokiej wydajności i precyzji wykonania można go umieścić w czołówce CD-ROMów. A przy tym można mieć pewność, że przeczyta wszystkie płytki i bardzo długo będzie pracował bez żadnych problemów. ■

INFO CD-ACTION

Philips 48x Max

Dane techniczne:
prędkość: 48x
interfejs: UltraATA33
przyciski CD-Audio: TAK

Plusy:
- wysoka wydajność
- obsługa standardu UltraATA/33

Minusy:
- brak kabla IDE w zestawie

Dostarczył:
Cadena Systems ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.pcstuff.philips.com

www.silvershark.com.pl

Podpowiedzi do: Hidden and Dangerous · Dungeon Keeper 2 · Amerzone

CD-ACTION
Nr 10/99 (21)
Październik
1999
ISBN: 1428-664X
INDEX: 343108

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Instrukcja:
Earthsiege 2

Solucje:
Commandos: Beyond the Call of Duty
Amerzone
Dungeon Keeper 2
Hidden and Dangerous
Tomb Raider 2: Golden Mask

Poradniki:
System Shock 2
Age of Empires 2
Fighting Steel
Budka Suflera
Tipsy

Już w kioskach!

Nowości sprzętowe

dodatkowo w podpórkę pod nadgarstki, którą, w zależności od preferencji użytkownika, można zdemontować.

KAMERA
Komputerowa kamera wideo dla Windows 98 z integrowanym mikrofonem. Złącze USB pozwala na szybką instalację oraz łatwe i nieskomplikowane użytkowanie. Wbudowany mikrofon zapewnia szybką i łatwą komunikację pomiędzy użytkownikami. Dzięki zintegrowaniu funkcji z oprogramowaniem Windows oraz własnym kamera umożliwia wysyłanie poczty wideo, łapanie pojedynczych obrazków, jak i całych sekwencji wideo. Na wyposażeniu kamery video znajduje się program Microsoft NetMeeting oraz program konfiguracyjny do kamery. Poza prowadzeniem video konferencji oprogramowanie pozwala na nakręcenie poklatkowe filmu (jedna klatka filmu łapana raz na określony przez użytkownika czas). Kamera posiada na monitorze łatwą w montażu podstawkę oraz regulator ostrości. Na górnej ściance QuickCam wbudowany jest przycisk do szybkiego łapania obrazu

www.tornado.com.pl

***

Swarzędz-Jasin, 1 września 1999 r.: Firma Cadena Systems ze Swarzędza-Jasina, (http://www.cadena.com.pl/), jedyny autoryzowany dystrybutor Iomega Corporation na polskim rynku, wprowadza do swojej oferty nową nagrywarkę płyt CD-R oraz CD-RW - ZipCD.

Oto podstawowe cechy najnowszego produktu firmy Iomega:
- Prędkość zapisu 4x (zarówno CD-R jak i CD-RW)
- Wysoka prędkość odczytu (do 24x)
- Pakiet atrakcyjnego oprogramowania (Adaptec Easy CD, DirectCD, Iomega QuickSync, Avery Media Label, PhotoShop 5.0 LE)
- Najpopularniejszy na świecie interfejs IDE/ATAPI
- Atrakcyjna cena dla końcowego użytkownika - tylko 900 zł + VAT

Urządzenie daje możliwość gromadzenia i archiwizacji danych na najpopularniejszym na świecie nośniku danych - płycie CD o pojemności 650 MB. Z pomocą najnowszego produktu Iomegi można w prosty sposób przenosić i udostępniać informacje dla innych użytkowników. ZipCD stanowi także ciekawą propozycję dla entuzjastów komputerów PC i Internetu, pozwalając im gromadzić grafiki, muzykę, gry i aplikacje na bardzo tanich nośnikach CD-R. Nagrywarka pozwala na zapis płyt CD-R i CD-RW z prędkością 600 KB/s (4x), a odczyt nośników CD z szybkością do 3,6 MB/s (24x maks.).
Napęd jest sprzedawany wraz z animowaną prezentacją procesu instalacji CD Tour and installation software (na płycie CD), co pozwala

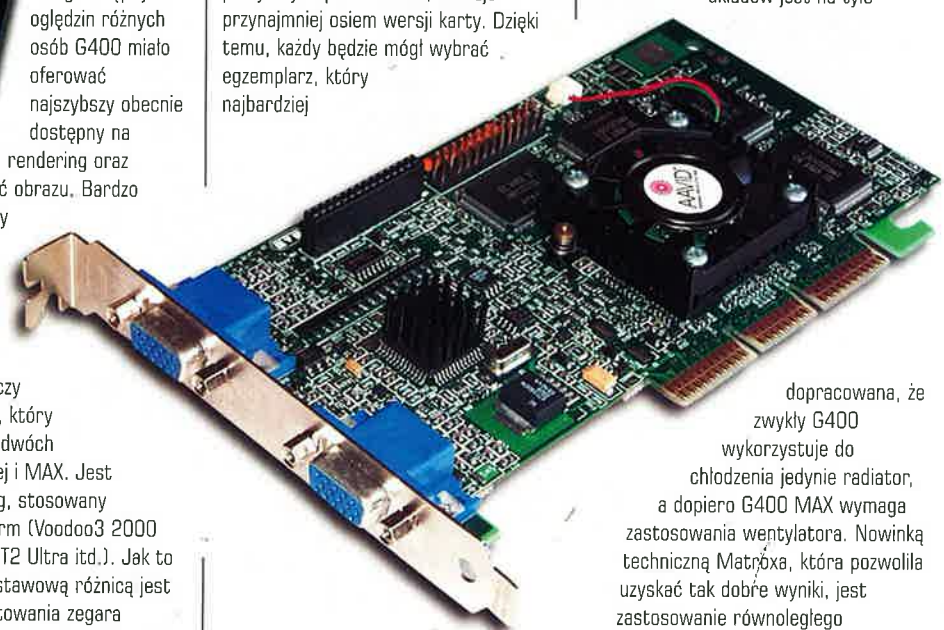
Matrox Millennium G400

Co dwie głowy, to nie jedna

Długo przyszło nam czekać, ale warto było. Już od kilku miesięcy ogłaszano mającą nadejść premierę nowych kart graficznych Matroxa. Jednak zaraz później ją odkładano. Parę miesięcy temu pojawiły się nawet jakieś testowe egzemplarze, ale ze względu na niskie osiągi szybko je wycofano. Dopiero teraz trafiły w moje ręce dwa kompletne pudełka z nowiuśkimi Millennium G400.

ŁUKASZ NOWAK

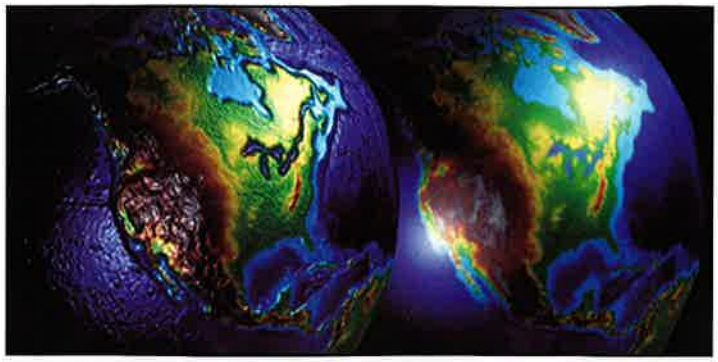
Według wstępnych oględzin różnych osób G400 miało oferować najszybszy obecnie dostępny na popularnym rynku rendering oraz rewelacyjną jakość obrazu. Bardzo byłem ciekawy, czy będę się mógł podpisać pod tymi opiniami. G400 występuje w kilku wersjach. Po pierwsze dotyczy to samego układu, który jest oferowany w dwóch odmianach: zwykłej i MAX. Jest to już znany zabieg, stosowany przez większość firm (Voodoo3 2000 i 3000, TNT2 i TNT2 Ultra itd.). Jak to zwykle bywa, podstawową różnicą jest częstotliwość taktowania zegara (niestety Matrox jej nie ujawnia), ale również szybkość wbudowanego układu RAMDAC. Zwykły G400 posiada go w wersji "zaledwie" 300 MHz, a MAX - 360 MHz. Tak wysokie wartości gwarantują doskonałą jakość obrazu 2D i doskonałe odświeżanie nawet w najwyższych rozdzielczościach (2056x1056x32). Poza główną kością różnice dotyczą także nowej technologii DualHead. Otóż karty Matrox potrafią obsługiwać jednocześnie dwa monitory, co jest nowością w tej klasie sprzętu. Ale o tym za chwilę. Oczywiście producent oferuje wersje z różnymi rozmiarami pamięci: 16 MB lub 32 MB szybkiego SGRAMu. W ofercie mają się znaleźć wszystkie kombinacje powyższych parametrów, co daje przynajmniej osiem wersji karty. Dzięki temu, każdy będzie mógł wybrać egzemplarz, który najbardziej odpowiada mu możliwościami i ceną. Do testów otrzymaliśmy dwa modele: Millennium G400 DualHead i G400 MAX DualHead. Obydwa były wyposażone w 32 MB pamięci SGRAM, co gwarantuje optymalną wydajność i dostępność astronomicznie wysokich rozdzielczości w pełnej palecie kolorów. Oczywiście producent oferuje już tylko wersje wyposażone w magistralę AGP, ale za to wszystkie G400 automatycznie potrafią przełączać się pomiędzy trybami 2x i 4x. Oznacza to, że zaraz po pojawieniu się płyt głównych, które będą obsługiwały AGP4x, wydajność nowych kart Matroxa może okazać się jeszcze wyższa. Co ciekawe, konstrukcja układów jest na tyle



dopracowana, że zwykły G400 wykorzystuje do chłodzenia jedynie radiator, a dopiero G400 MAX wymaga zastosowania wentylatora. Nowinką techniczną Matroxa, która pozwoliła uzyskać tak dobre wyniki, jest zastosowanie równoległego przetwarzania potokowego. Brzmi poważnie, ale wszystkie procesory Intela od czasów Pentium korzystają z tego rozwiązania. Cała zabawa polega na tym, że układ składa się z dwóch jednostek renderujących, które potrafią równocześnie przetwarzać dane. To tak, jakby karta posiadała dwa układy.

Wyniki

Test	Kategoria	Jednostka	Matrox G400 Max 32 MB SGRAM	Matrox G400 32 MB SGRAM	nVidia Riva TNT2 Ultra	nVidia Riva TNT2	3dfx Voodoo3 3000	3dfx Voodoo3 2000
GL Quake	640x480	fps	93,90	91,60	119,60	112,10	84,90	50,40
	800x600	fps	89,10	85,20	96,90	84,30	62,40	52,00
	1024x768	fps	70,10	62,20	63,30	53,70	41,70	37,30
Quake II	640x480	fps	45,10	45,30	57,20	54,70	73,70	73,40
	800x600	fps	44,90	44,80	56,30	54,10	72,70	69,50
	1024x768	fps	43,70	43,20	49,00	43,10	57,80	52,20
	1600x1200	fps	32,80	28,50	25,00	20,30	29,10	27,50
Turok	800x600	fps	80,70	79,70	91,00	85,60	72,60	64,60
Turok2	1024x768	fps	38,90	38,50	40,00	35,30	47,90	47,20
Incoming 16 bit	640x480	fps	71,78	69,75	73,98	71,45	75,12	74,79
	800x600	fps	73,64	71,38	72,83	71,40	74,68	69,78
	1024x768	fps	73,52	72,12	72,45	63,64	48,94	43,18
Incoming 32 bit	640x480	fps	71,40	69,72	73,18	69,30	x	x
	800x600	fps	72,82	70,54	72,44	65,35	x	x
	1024x768	fps	72,83	67,03	54,15	41,92	x	x
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	2811,00	2779,00	2718,00	2722,00	2624,00	2863,00
Final Reality	3D	R Marks	4,48	4,36	4,44	4,30	3,84	3,87
Final Reality	2D	R Marks	3,49	3,46	3,56	3,59	3,42	3,42
Final Reality	Overall	R Marks	4,66	4,57	3,87	3,83	3,82	3,85



Podobnie działało to przy połączeniu dwóch egzemplarzy Voodoo2, co dawało doskonałe, przynajmniej jeśli chodzi o wydajność, efekty. Dzięki temu, pomimo że konstrukcja układu jest oparta na architekturze 128-bit, to G400 potrafi w ciągu jednego cyklu zegara przetworzyć 256 bitów informacji. Właśnie dlatego nowe karty są tak szybkie.

Jeśli chodzi o jakość obrazu 2D, to nie muszę chyba nikogo przekonywać, że Matrox zawsze był tutaj niekwestionowanym liderem. Natomiast grafika trójwymiarowa dopiero w wersji G400 została dopracowana do perfekcji, znacznie przewyższając analogiczne konstrukcje 3dfx i nVidia. G400 oferuje pełen zestaw efektów 3D, które znaliśmy do tej pory (włącznie z obsługą tekstur o rozmiarach do 2048x2048 pixeli, a także tych o nieregularnych kształtach, filtrowaniem anizotropicznym, 32 bitowym renderingiem i wszystkie pozostałe). Zupełną nowością jest jednak algorytm nazywany Environmental Bump Mapping (EMBM). Pozwala on nadać płaskim dotychczas obiektom trójwymiarową teksturę, która znacznie podnosi ich realizm. Dzięki temu uzyskuje się chropowatość powierzchni, odbłyski miejscowe i wiele innych ciekawych efektów. Muszę przyznać, że rezultaty pracy EMBM są niewiarygodne. Wirtualny, trójwymiarowy świat nabiera zupełnie nowego wyglądu, który coraz trudniej odróżnić od rzeczywistości. Zresztą sami popatrzcie - na screenach przykłady pracy EMBM. Oczywiście, żeby zobaczyć jak działa EMBM, trzeba uruchomić grę, która efekt ten obsługuje. Jak do tej pory wbudowano go w Expandable, Slave Zero i Drakkan. Jednak lista nowych tytułów, które będą wykorzystywać EMBM, jest bardzo długa, z Battlezone 2 na czele. Praktycznie wszystkie nowe gry od razu skorzystają z tego doskonałego efektu. A teraz najlepsze w tym wszystkim: w tej chwili Matrox G400 jest jedynym akceleratorem na rynku, który obsługuje EMBM. Ani kości 3dfx, ani nVidia, ani żadne inne tego nie mają i jeszcze przez długi czas mieć nie będą. Matrox w końcu pokazał, na co go stać, i to może przynieść oszałamiający wzrost sprzedaży produktów tej marki. Teraz słów jeszcze kilka o DualHead. Otóż G400 oferujące tę funkcję posiadają dwa złącza VGA na śledziu. Do drugiego można także podłączyć telewizor lub magnetowid przy pomocy dostarczonego w komplecie kabla ze złączami Composite i S-Video. Po co podłączać dwa monitory? Każdy grafik komputerowy czy programista odpowie na to bardzo krótko: ponieważ daje to wiele nowych możliwości. I tak na przykład na jednym ekranie można widzieć zwykły pulpit, a na drugim wszystkie okienka narzędziowe (grafika komputerowa). Albo na jednym uruchamiać skompilowany właśnie program, a na drugim - debugger. Można również wykorzystać drugi monitor do oglądania filmów na DVD, kiedy na pierwszym widać wszystkie przyciski kontrolne. Zastosowań jest cała masa. Sterowniki Matroxa pozwalają wykorzystać pełnię możliwości w Windows 98 i NT 4.0. W Windows 95 DualHead również działa, ale oferuje nieco okrojone funkcje.

Na koniec jeszcze tylko krótko o wynikach testów. Matrox okazał się być jedną z najszybszych kart, jakie mieliśmy okazję sprawdzić. Ciekawe jest to, że w niższych rozdzielczościach wydajność nie była najwyższa (szczególnie w OpenGL), ale już poczynając od 1024x768, żaden inny akcelerator (włącznie z Voodoo3 i TNT2 Ultra) nie był w stanie dorównać G400. Świadczy to o doskonałej przepustowości i możliwościach. Dlatego według mnie Matrox G400 jest zdecydowanie najlepszą kartą graficzną, jaką można obecnie kupić. Istotny jest fakt, że zwykły G400 jest tylko minimalnie wolniejszy od wersji MAX, ale za to zauważalnie tańszy. Dlatego może być groźną konkurencją dla Voodoo3 2000, które jak do tej pory sprzedawało się bardzo dobrze. Rewelacja! Tylko w ten sposób mogę podsumować Matroxa Millennium G400. Bardzo szybki, naszpikowany nowościami technicznymi, z genialnym EMBM na czele oraz przy tym porównywalny cenowo z gorszą konkurencją. Sam w najbliższym czasie kupię sobie tę kartę (obecnie mam G200 - może to już nawyk ;-) i gorąco zachęcam wszystkich do tego samego. Na dzień dzisiejszy G400 nie ma sobie równych. ■

INFO CD-ACTION

Matrox G400 32 MB DualHead

Dane techniczne:
układ: Matrox G400
pamięć: 32 MB SGRAM
magistrala: AGP2x/4x

Plusy:
- bardzo wysoka wydajność
- doskonałe efekty 3D w tym genialny EMBM
- obsługa dwóch monitorów

Minusy:
- brak! brak! brak!

Dostarczył:
Tornado 2000, ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

Internet:
www.tornado.com.pl
www.matrox.com

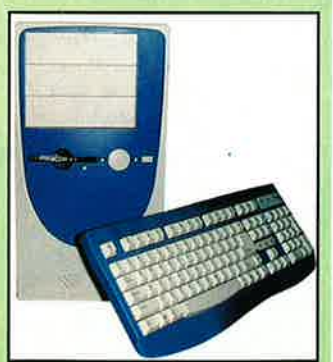
Cena:
950 zł

Nowości sprzętowe

na montaż napędu nawet niezaawansowanym użytkownikom. Wraz z napędem kupujący otrzymuje rozbudowany pakiet oprogramowania, składający się z:

- Adaptec DirectCD - pozwalający na zapis płyt CD systemem pakietowym i umożliwiający przenoszenie plików bezpośrednio z Eksploratora Windows systemem przeciągnij-i-upuść
- Adaptec EasyCD Creator - rozbudowany pakiet do tworzenia własnych płyt CD-R(W) oraz kopiowania całych krążków
- Avery Media Software - specjalna edycja aplikacji do tworzenia obwolut i wkładek z opisem do płyt CD oraz innych etykiet
- Adobe Photoshop 5.0 LE - pakiet graficzny służący do cyfrowej obróbki obrazu i retuszowania zdjęć
- Iomega QuickSync - aplikacja tworząca "w locie" (!!!) kopie na płycie CD-RW wybranych plików i katalogów.

Dane techniczne napędu Iomega ZipCD:
- Napęd wewnętrzny
- Prędkość zapisu płyt CD-R i CD-RW: 600 KB/s (4x)
- Prędkość odczytu płyt CD: 3,6 MB/s (24x)
- Średni czas dostępu: 125 ms
- Metody zapisu: multisession, incremental packet writing, TAO, DAO
- Interfejs: E-IDE
- Wewnętrzny bufor: 2 MB
- W pakiecie dwie płyty CD-R, (74 min., 8x kompatybilne), kabel audio i taśma E-IDE



www.cadena.com.pl

***

Dystrybutor komponentów i akcesoriów komputerowych - AB S.A. wprowadza do oferty kolorowe zestawy komputerowe. Najnowszą propozycją jest zestaw w kolorze niebieskim, w skład którego wchodzą: obudowa 811F typu super middle ATX oraz klawiatura Windows 98 PS2 z białymi, "miękkimi" przyciskami. W najbliższym czasie do oferty zostaną wprowadzone m.in. monitory z niebieskimi elementami. AB planuje konsekwentne wzbogacanie kolorowego komputera o nowe elementy, projektowane z myślą o tych, którzy poszukują sprzętu oryginalnego i estetycznego.

www.ab.pl

Nowości sprzętowe

Najnowszy model cyfrowego aparatu Kodaka, DC290, ma być przeznaczony dla studiów DTP, firm zajmujących się reklamą i im podobnych. Rozdzielczość optyczna elementu światłoczułego, wynosząca 1792 x 1200 pixeli, czyli w sumie ponad 2.1 miliona punktów, oraz trzykrotne powiększenie optyczne i dwukrotne cyfrowe pozwalają na wykonywanie zdjęć, w których detale będą naprawdę dokładnie odwzorowane. Zaimplementowane oprogramowanie umożliwia dokonywanie na zmagazynowanych w pamięci flash zdjęciach wszelkich operacji dotyczących zmiany kontrastu, balansu kolorów, dodawania dźwięku i tekstu oraz ich katalogowania. Możliwe też jest implementowanie nowych funkcji, które mają być dostępne już wkrótce. Gwarantuje to, że po kilku miesiącach dostępne nowe rozwiązania techniczno-programowe, między innymi lepsze algorytmy kompresji obrazu, zapewnią drugą młodość narzędziom, jakimi są cyfrowe aparaty fotograficzne. DC290 komunikuje się z komputerem poprzez złącze USB, dzięki czemu przesyłanie zdjęć jest dużo szybsze i wygodniejsze. Nowe oprogramowanie urządzenia można ściągać z internetu, ze strony producenta. Maksymalna rozdzielczość, z jaką można zapisywać obrazy, to 2240 x 1500 punktów, najniższa to 720 x 280. Dostępne są trzy stopnie jakości kompresji: duża, średnia i jej brak. Dzięki tym opcjom staje się możliwe upakowanie od 28 aż do 220 zdjęć. Aparat wyposażono w dwucalowy kolorowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny, służący do podglądu wykonywanych obrazów, jak i do ich przeglądania i obróbki. Najmniejszą możliwą odległością, z jakiej jesteśmy w stanie uzyskać ostre zdjęcia, jest 30 cm. Czas "naświetlania" wynosi od 1/400 sekundy do 16 sekund. Możliwe jest wykonywanie sekwencji zdjęć, dzięki czemu na przykład fotografując poruszający się obiekt będziemy mieli możliwość wybrania najlepszego ujęcia. Wbudowana lampa błyskowa potrafi na kilka sposobów skutecznie oświetlić obiekty znajdujące się w odległości nie większej niż 3 metry od obiektywu. Dostępne formaty zapisu obrazu to JPEG (EXIF) i TIFF. DC290 posiada wyjścia wideo pracujące w formacie PAL i NTSC, dzięki czemu uzyskujemy możliwość oglądania zdjęć na ekranie telewizora. Aparat waży niecale 550 gramów bez baterii i akumulatorów.

www.kodak.com

***

Wprowadzona w lipcu do oferty TCH COMPONENTS kamera multimedialna produkcji Logitech kosztuje 410 zł w cenie detalicznej. Kamera pozwala za pośrednictwem komputera prowadzić wideokonferencje na żywo, nagrywać sekwencje video i pojedyncze klatki. Urządzenie wyposażone jest w sensor CCD 512x582 i złącze USB, posiada zintegrowany mikrofon, jest zgodne ze standardem Plug&Play, przeznaczonym do współpracy z Windows 98. Optymalna rozdzielczość kamery to 320x240 pikseli przy 25 fps. W skład zestawu wchodzi oprogramowanie Logitech Camware, MS NetMeeting, Video Mail.

www.tch.com.pl

Elsa Erazor III

Wymazać konkurencję

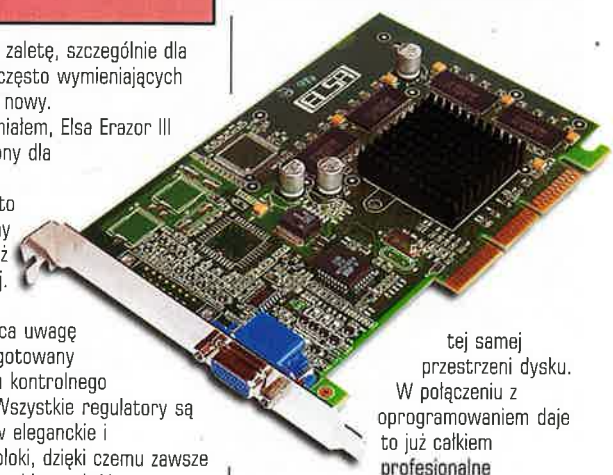
Elsa jest mało znanym na polskim rynku niemieckim producentem kart graficznych, który oferuje wysokiej klasy akceleratory z bardzo bogatym wyposażeniem. Przeznaczone są one dla wymagającego domowego użytkownika, który, kupując produkt, chciałby otrzymać komplet oprogramowania i porządne sterowniki.

J-L-P

Właśnie dla kogoś takiego przeznaczono kartę o nazwie Erazor III. Jej centralną częścią jest układ nVidia Riva TNT2, który gwarantuje jedne z najlepszych osiągów dostępnych na rynku. Z kością współpracuje 32 MB SDRAM, dzięki

czemu możliwe jest uzyskanie rozdzielczości dochodzących do 1920x1200. Zastosowanie układu RAMDAC pracującego z częstotliwością 300 MHz pozwoliło uzyskać bardzo dobrą jakość obrazu i doskonałe jego odświeżanie (do 200 Hz). Bardzo przydatną cechą jest także automatyczne wykrywanie rodzaju magistrali AGP, z którą pracuje płyta główna. Dzięki temu karta może działać zarówno z AGP2x, jak i AGP4x. Stanowi to bardzo dużą zaletę, szczególnie dla użytkowników często wymieniających swój sprzęt na nowy.

Jak już wspomniałem, Elsa Erazor III jest przeznaczony dla wymagającego użytkownika. I to raczej od strony funkcjonalnej niż wydajnościowej. Od pierwszego momentu zwraca uwagę starannie przygotowany interfejs panelu kontrolnego sterowników. Wszystkie regulatory są pogrupowane w eleganckie i ergonomiczne bloki, dzięki czemu zawsze można łatwo i szybko znaleźć poszukiwane opcje. A jest ich nie mało i jedyną rzeczą, której brakuje, jest możliwość zwiększania częstotliwości taktowania procesora i pamięci karty. Bardzo bogaty jest także zestaw dodatkowego oprogramowania, które znajduje się w komplecie. Na pierwszej płytce umieszczono pełną wersję gry Need For Speed 3, która pokazuje prawdziwe możliwości karty, a jednocześnie pozwala się bawić przez długi, długi czas. Na pozostałych krążkach można znaleźć całą masę dodatkowych programów, które znacznie usprawnią pracę. Razem z wersjami akceleratora z wyjściami telewizyjnymi dostarczany jest także pokaźnych rozmiarów zestaw software'u do edycji i obróbki sekwencji wideo. Dzięki niemu można szybko stworzyć krótki film reklamowy czy pamiątkę z wakacji. Powodem do umieszczenia tego typu oprogramowania w zestawie jest możliwość przechwytywania obrazu wideo przez kartę. Podobnie jak w konstrukcjach Asusa, Elsa Erazor III posiada także wejścia Composite i S-Video, dzięki którym można zapisać dane filmowe na dysk. Bardzo dobrym pomysłem jest wprowadzenie sprzętowo realizowanego algorytmu kompresji, który pozwala na przechwytywanie obrazu z większą rozdzielczością i zmieszczenie większej ilości danych na



tej samej przestrzeni dysku. W połączeniu z oprogramowaniem daje to już całkiem profesjonalne możliwości edycyjne. Należy przy tym pamiętać, że to wszystko jest wliczone w cenę akceleratora i nie trzeba dokupować żadnych dodatkowych kart. Jeżeli chodzi o wydajność w grach, to nie jest ona rewelacyjna. Nie jest zła, ale analogiczne produkty Creative'a czy Diamonda są nieco szybsze. Szczególnie w wersjach z kośćmi TNT2 Ultra. Ale dla Elsy najważniejsze jest zapewnienie stabilności i najlepszej jakości obrazu. Z doświadczenia wiem, że wiele osób ceni sobie właśnie takie podejście do sprawy i dlatego Erazor III stanowi ciekawą alternatywę dla domowych profesjonalistów. ■

INFO CD-ACTION

Elsa Erazor III 32 MB NoTV

Dane techniczne:
układ: nVidia Riva TNT2
pamięć: 32 MB SDRAM
magistrala: AGP2x/4x

Plusy:
- bardzo dobra jakość obrazu
- doskonałe oprogramowanie
- możliwość zapisu sekwencji wideo

Minusy:
- nie najlepsza wydajność

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, Intel BX, 64 MB SDRAM

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.elsa.com

Cena:
(z VAT): 910 zł

Test	Kategoria	Jednostka	Elsa Erazor 3 32 MB SDRAM	Matrox G400 Max 32 MB SGRAM	Diamond Viper v770 Ultra	Diamond Viper v770	3dfx Voodoo3 3000	3dfx Voodoo3 2000
GL Quake	640x480	fps	110,50	93,90	119,10	112,10	84,90	50,40
	800x600	fps	82,10	89,10	97,40	84,30	62,40	52,00
	1024x768	fps	52,50	70,10	64,20	53,70	41,70	37,30
Quake II	640x480	fps	55,70	45,10	55,70	54,70	73,70	73,40
	800x600	fps	53,90	44,90	55,00	54,10	72,70	69,50
	1024x768	fps	43,10	43,70	48,60	43,10	57,80	52,20
	1600x1200	fps	20,50	32,80	24,30	20,30	29,10	27,50
Turok	800x600	fps	87,60	80,70	86,80	85,60	72,60	64,60
Turok 2	1024x768	fps	37,70	38,90	36,00	35,30	47,90	47,20
Incoming 16 bit	640x480	fps	69,41	71,78	71,48	71,45	75,12	74,79
	800x600	fps	71,04	73,64	71,28	71,40	74,68	69,78
	1024x768	fps	65,02	73,52	71,77	63,64	48,94	43,18
Incoming 32 bit	640x480	fps	68,92	71,40	70,65	69,30	x	x
	800x600	fps	66,36	72,82	70,44	65,35	x	x

Centos CI-1520U6

U2, a może U6?

W ostatnim numerze sporo miejsca poświęciliśmy standardowi UltraATA/66. Między innymi opisywaliśmy kilka płyt głównych, które posiadały wbudowany kontroler umożliwiający pełne wykorzystanie zalet tego interfejsu. Teraz przyszedł czas na podobne urządzenie w postaci osobnej karty PCI, przeznaczone do montażu w starszych systemach komputerowych.

ŁUKASZ NOWAK

Jest nim CI-1520U6, produkowany przez znaną już czytelnikom firmę Centos. Budowa kontrolera jest dziecinnie prosta. Całość ma postać małej płytki ze złączem PCI z jednej i dwoma gniazdami IDE z drugiej strony. Na środku znajduje się główny układ urządzenia, flash BIOS (można go uaktualniać programowo), oraz miejsce, gdzie podłącza się diody sygnalizacyjne. I to właściwie wszystko. Równie prosta, jak konstrukcja urządzenia, jest jego instalacja. Wystarczy znaleźć wolne gniazdo PCI, włożyć kontroler, podpiąć dyski i już - wszystko działa. Później trzeba, co prawda, zainstalować sterowniki w Windows, ale to przebiega bardzo szybko i bez żadnych kłopotów.

Centos może bez problemów współpracować z już istniejącym kontrolerem wbudowanym w płytę główną. Dzięki temu pojawia się możliwość jednoczesnego podłączenia do ośmiu urządzeń IDE do jednego komputera. Przy mnogości dysków twardych, napędów CD-ROM i innego typu nośników (ZIP, LS120, MOD itp.) może się to okazać bardzo przydatne. Jeżeli chcemy, aby system startował z dysku podłączonego do CI-1520U6, musimy w BIOSie płyty głównej ustawić odpowiednią opcję (Advanced Menu - Boot Sequence - SCSI,A,C). Ciekawy jest też fakt, że kontroler wykorzystuje tylko jedno przerwanie (standardowe - dwa). Można dzięki temu zwolnić część przydatnych zasobów systemowych.

Na koniec pozostaje pytanie: Czy warto? Odpowiedź twierdząca padnie w przypadku, gdy albo potrzebujemy podłączyć więcej urządzeń do kontrolera, albo gdy chcemy używać szybkich dysków twardych. Nowe twardziele, wirujące z prędkością 7200 RPM (pisaliśmy o tym w poprzednim numerze), naprawdę sporo zyskują po dołożeniu obsługi standardu UltraATA/66. Może to oznaczać wzrost prędkości nawet o kilkanaście procent.

Wierzcie lub nie, ale to bardzo dużo. Przy tym cena kontrolera jest na tyle rozsądna, że nie wpłynie znacznie na koszt całego komputera. ■

INFO

CI-1520U6

Dane techniczne:
złącze: PCI
liczba obsługiwanych urządzeń: 4
standard pracy: UltraATA/66

Plusy:
- obsługa UltraATA/66
- współpraca ze starymi kontrolerami
- wykorzystanie tylko jednego przerwania

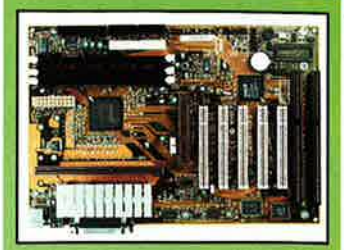
Minusy:
- brak

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77

Internet:
www.bios.com.pl
www.centos.com.tw

Cena:
(z VAT): 160 zł

Nowości sprzętowe



Firma MicroStar oficjalnie zaprezentowała wersję handlową płyty głównej pod procesory K7. Płyta MS-6167 (oznaczenie handlowe MS-6167 ATX IR1) znajdzie się w ofercie handlowej TORNADO 2000 od września'99.

MS-6167 potrafi obsługiwać procesory AMD K7 o częstotliwościach 500 MHz i szybsze. Sercem MS-6167 jest 200 MHz układ AMD Irongate, zapewniający stabilną pracę całego systemu. Szyna danych płyty głównej (FSB) taktowana jest na 100 MHz.

MS-6167 wyposażono w trzy złącza pamięci DIMM, które po pełnym obsadzeniu pozwalają na instalację do 768 MB pamięci łącznie.

Ponadto płyta wyposażona jest w sloty 1 AGP / 5 PCI / 2 ISA.

Złącze AGP obsługuje karty graficzne w standardzie x1/x2 AGP.

Łatwą komunikację z urządzeniami zewnętrznymi zapewniają dwa porty USB, dwa porty serial oraz jeden port drukarki.

Płyta główna, jest w pełni zgodna z normami firmy Microsoft PC97 oraz PC 98. Konstrukcja płyty to format ATX.

Poza tymi standardowymi funkcjami firma MicroStar, słynąca z udoskonaleń chroniących

SERWIS | PC SERWIS | ul.Stroma 43a 01-100 Warszawa Tel. 0-22 36 88 11, 0-604 876 312 | Poniedziałek-piątek 11.00 - 18.00 | Zawsze aktualną ofertę znajdziesz: Telewizja Polska Program II Telegazeta strona 451 podstrony 1,2,3 | Wszystkie ceny bez podatku VAT ważne w dniu 01.09.1999r,mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

KOMPUTERY PC

ZESTAWY PROMOCYJNE

BESTSELLER MINI - 1249 zł
AMD K6-2 333 3DNow,32MB SDRAM,,dysk 4.3GB, grafika Allance 4MB,CDROM 48x,dźwięk 16bit 3D, midi tower AT,klawiatura,mysz,głośniki 60W.

BESTSELLER MIDI - 1799 zł
Celeron 400,LX chipset,64MB SDRAM,dysk 6.4GB, grafika RIVA TNT2 Vanta 16MB,dźwięk 16bit 3D, CDROM 48x,midi ATX,klawiatura,mysz,głośniki 60W
dopłata do płyty Intel BX133Mhz chipset ATX - 199zł

BESTSELLER MAXI - 3399zł
Intel Pentium III 450,płyta BX 133Mhz ATX, 128MB RAM,grafika VooDoo3 2000 16MB AGP, HDD 12,9GB UDma66,CDROM 48x CTX, dźwięk Sound Blaster Live Value,głośniki 100W +subwoofer,klawiatura,mysz,midi tower ATX.

Dostawa komputerów Bestseller - 80zł

ZESTAWY STANDARTOWE
BEZPŁATNA DOSTAWA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
Każdy zestaw zawiera: klawiatura,mysz,głośniki 60W,Hewlett Packard DJ 710C - 709zł
PTS-DOS 6.7,zestaw sterowników i gier.

MULTIMEDIA PC - do biura
Płyta 100Mhz MVP3,grafika S3 Trio3D 4MB AGP, 32MB RAM,HDD 4.3GB,CD-ROM 48x,dźwięk 16bit midi tower AT; z procesorem:
AMD K6-2 300 1399zł, AMD K6-2 400 1599zł
AMD K6-3 400 1799zł, AMD K6-3 450 1999zł

GAMER PC - do domu
Płyta 133Mhz BXToo,grafika SIS 6326 8MB AGP, 64MB RAM,HDD 4.3GB,CD-ROM 48x,dźwięk 16bit, midi tower AT; z procesorem:
Celeron 400 1749zł, Celeron 466 1949zł
Pentium II 400 2150zł, Pentium III 450 2249zł

EXPERT PC - dla wymagających
Płyta 133MhzATX BX,grafika Riva TNT 16MB AGP, 64MB RAM,HDD 6.4GB,CD-ROM 48x,dźwięk Sound Blaster PCI128,midi tow. ATX; z procesorem:
Pentium II 400 2599zł, Pentium III 450 2699zł
Celeron 400 2199zł, Celeron 466 2399zł

Także dowolne inne konfiguracje,
2 lata gwarancji na jednostkę centralną
Zestawy standartowe nie są plombowane !!!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA TAKŻE NA RATY CAŁY KRAJ !!!

MONITORY cyfrowe:
Daewoo Daytek 15" OSD (promocja) - 535zł
Daewoo Daytek 17" OSD (promocja) - 840zł
LG 520 Si 15" - 579zł
LG 575N OSD 15" - 629zł
LG 775N OSD 17" - 989zł
LG 795FT Flatron 17" - 1599zł
LG 910SG 19" - 1939zł
Samsung 550s 15" - 679zł
Samsung 550b 15" - 769zł
Samsung 750s 17" - 1029zł
Samsung 710b 17" - 1278zł
Samsung 700p+ 17" (promocja) - 1629zł
Samsung 900p 19" - 2159zł
TAKŻE MONITORY: Philips, Sony i Panasonic

DRUKARKI ATRAMENTOWE KOLOROWE:
EPSON Stylus Color 300 - 379zł
EPSON Stylus Color 440 - 529zł
EPSON Stylus Color 640 - 669zł
EPSON Stylus Color 740 - 889zł
EPSON Stylus Color 850 - 1159zł
EPSON Stylus Color 900 - 1579zł
Hewlett Packard DJ 610C(promocja) - 365zł
Hewlett Packard DJ 710C - 709zł
Hewlett Packard DJ 815C - 879zł
Hewlett Packard DJ 880C - 969zł
Hewlett Packard DJ 895 Professional - 1099zł
Hewlett Packard DJ 1120C A3 - 1849zł
Hewlett Packard LJ 1100A laserowa mono+ skaner+ksero+programy - 1899zł
TAKŻE DRUKARKI: Lexmark, Canon i OKI

KARTY GRAFIKI :
Matrox Millenium G200 8MB AGP - 269zł
Matrox Millenium G400 16MB SGRAM AGP - 579zł
Matrox Millenium G400 32MB Dual Head - 879zł
Diamond Viper V770 Riva TNT2 32MB AGP - 659zł
Diamond Viper V550 Riva TNT 16MB AGP - 409zł
STB VooDoo III 2000 16MB AGP - 399zł
STB VooDoo III 3000 16MB AGP - 499zł
Creative Riva TNT 16MB AGP - 318zł
Creative S3 Savage4 32MB AGP - 359zł
Creative S3 Savage4 32MB PCI - 359zł
Creative Riva TNT2 Ultra TV-out 32MB AGP - 859zł
Asus AGP-V3400/TV RivaTNT 16MB - 438zł
Asus AGP-V3800/TV RivaTNT2 32MB - 845zł
A-Max S3 Savage 3D 8MB TV out AGP - 149zł
A-Max S3 Savage4 Pro 32MB AGP - 269zł
A-Max Riva TNT 16MB AGP - 249zł
Apollo Riva TNT2 Vanta 32MB AGP - 329zł

PAMIĘCI RAM:
SIMM EDO 8MB,16MB,32MB: ☎
DIMM 100Mhz 32MB,64MB,128MB: ☎

TUNERY TELEWIZYJNE PCI :
Zoltrix TV Max (teletext) - 185zł
Mach TV Phone (teletext,radio,pilot) - 249zł
Aver Phone TV98 - 329zł
Aver Joy zewnętrzny - 359zł

KARTY DŹWIĘKOWE:
16 bitowa stereo 3D - 35zł
Sound Blaster PCI 128 - 179zł
Sound Blaster Live! Value - 225zł
Sound Blaster Live! Box - 639zł

TWARDE DYSKI:
Samsung 4.3GB UDMA - 333zł
Samsung 6.4GB UDMA - 369zł
Samsung 8.4GB UDMA - 419zł
Samsung 12.9GB UDMA - 539zł
Seagate Medalist 17GB UDMA 66 - 649zł

NAGRYWARKI CD-RW:
Philips PCA362RW 2x2x6 - 649zł
Philips PCA460RW 4x4x16 - 819zł
Creative CD-RW 4x2x24 - 739zł
Samsung SW206B 6x4x24 - 900zł
TAKŻE NAGRYWARKI: Yamaha,HP,LG
Nośnik CD-R Maxwell 650MB 10szt. - 42zł
Nośnik CD-RW Samsung 650MB 10szt. - 135zł

PŁYTY GŁÓWNE
Shuttle HOT-591/P VIA MVP3 socket7 AT - 259zł
Shuttle HOT-637/P Intel LX slot1 ATX - 175zł
Shuttle HOT-661/2 Intel BX slot1 ATX - 325zł
ZIDA TX-98 VIA VPX socket7 AT+sound - 199zł
ZIDA BX-98CT VIA Apollo s370 AT+sound - 259zł
ZIDA BX-98ATX VIA Apollo slot1 ATX - 249zł
ASUS P2B Intel BX ATX - 510zł
ASUS P3B-F Intel BX ATX - 525zł
TAKŻE PŁYTY: ATrend,PC-Chips,Soyo,Lucky Star

FAX - MODEMY
Zoltrix Cobra 56k PCI - 99zł
Zoltrix Spirit 56k PCI - 132zł
Zoltrix 56k zewnętrzny - 269zł

PROCESORY:
Intel Pentium II/III ☎
Intel Celeron ☎
AMD K6-2/K6-3 3DNow ☎

NAPĘDY CD-ROM, DVD-ROM:
CD-ROM LG 48x - 189zł
CD-ROM CTX 48x - 152zł
DVD-ROM Hitachi 6/24 - 339zł
DVD-ROM Creative 5x + karta dekodera - 659zł
DVD-ROM Creative 6x + karta dekodera - 850zł

DZWOŃ PO AKTUALNE CENY !!!

ZASADY SPRZEDAŻY
Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub listownie i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni robocze przesyłką ekspresową (koszt 30 zł). Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki.

SPRZEDAŻ RATALNA
Kredytobiorca powinien przedstawić dwa dokumenty tożsamości: dowód osobisty oraz drugi dokument poświadczający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie oraz numer, np.paszport, legitymacja ubezp.,prawo jazdy itp. oraz:
- zaświadczenie o średnim dochodzie z ostatnich trzech miesięcy z zakładu pracy (dla osób zatrudnionych na stałe na podstawie umowy o pracę),
- decyzja o przyznaniu renty lub emerytury oraz trzy ostatnie odcinki świadczeń (dla emerytów i rencistów) oraz kserokopie tych dokumentów.
- conajmniej 5% wartości zamawianego sprzętu.

Jeżeli kredytobiorca jest zameldowany poza terenem dawnego województwa warszawskiego zawarcie umowy kredytowej musi odbyć się w miejscu zameldowania kredytobiorcy (koszt 100zł). Wizyte naszego przedstawiciela można zamówić telefonicznie, podając przy tym wszystkie dane do umowy kredytowej. Sprzet zostanie dostarczony przez firmę kurierską Spedpol w czasie 5 dni roboczych od daty umowy.

ROCZNE OPROCENTOWANIE KREDYTU:
16,5% dla kredytów do 12 miesięcy, (stałe)
18,5% dla kredytów do 24 miesięcy,(zmienne)
Opłata manipulacyjna - 8% wartości kredytu.
MINIMALNY KREDYT: 2000 zł +VAT

PROMOCJE !!!
AMD K6-2 350+płyta główna AT+sound - 390zł
idealny zestaw do zmodernizowania komputera.
Power Color VooDoo II 12MB PCI - 250zł
akcelerator,który uzupełni twoją starą kartę graficzną o zaawansowane funkcje grafiki 3D, niezastąpiony przy braku złącza AGP na płycie głównej.
PowerColor Riva TNT2 Vanta 16MB AGP - 249zł
karta grafiki z układem TNT2 Vanta nieco uproszczonym (64-bitowa pamięć) niż TNT2.
ATI All in Wonder Rage Pro 8MB AGP - 350zł
multimedialny kombajn: szybka karta graficzna +tuner TV+grabber TV+wyjscie na TV+teletext.

GWARANCJE
Zestawy komputerowe - jednostka centralna 2 lata, pozostałe elementy zestawu oraz CD-ROM - 1 rok, monitory Samsung - 3 lata, pozostałe monitory 2 lata, dyski twarde - 2 lata, pamięci DIMM 2 lata, SIMM 1 rok, płyty główne - 2 lata, pozostałe elementy 1 rok.

Nowości sprzętowe

płyty głównej, wyposażyła MS-6167 w systemy:
- PC ALERT - to trzy czujniki temperatury (dwa definiowane oraz procesor), kontroler obrotów wentylatora obudowy oraz wentylatora na procesorze. Wszystkie powyższe narzędzia w połączeniu z oprogramowaniem tworzą PC Alert II. System ten pozwala na pełny monitoring temperatury komputera, chroni przed przegrzewaniem się urządzeń wewnętrznych oraz alarmuje w przypadku przekroczenia ustalonej granicy temperatury. Wszystkie zaprogramowane przez użytkownika ustawienia można zapisać. Jeżeli nie chcemy być informowani o zachodzących wewnątrz komputera procesach termicznych, możemy wyłączyć PC Alert.

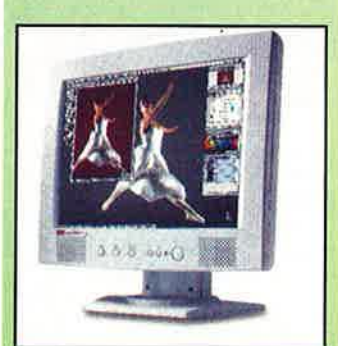
- TOP Tech III - jest to zestaw czujników. Jeden czujnik umieszczony jest pod procesorem, drugi obok procesora, zaś trzeci umieścić można w dowolnym miejscu, np. na karcie graficznej. Wszystko to połączone jest programem z czujnikiem obrotów wentylatora procesora oraz wentylatora zasilacza. Aby dostarczyć najbardziej wiarygodnych danych, MSI użyło bardzo dokładnych mierników temperatury oraz stworzyło niezawodne oprogramowanie, które łatwo dostosować do potrzeb użytkownika.

Podstawowe parametry płyty głównej znajdują się w załączonym pliku MS-6167.pdf.

Sugerowana cena płyty głównej dla użytkownika końcowego to 920 PLN z VAT. PROMOCYJNIE w cenę wliczona jest również karta graficzna MS-8808 oparta na 64 bitowym układzie nVidia TNT2, wyposażona w 32MB oraz szynę AGP. Wartość samej karty MS-8808, którą użytkownik dostaje za darmo wraz z płytą MS-6167, to 400 PLN z VAT

www.tornado.com.pl

***



Płaska powierzchnia ekranu monitora od wielu lat jest marzeniem użytkowników. Dlatego też wrocławska firma AB S.A. wprowadziła do swojej oferty nowy monitor LCD marki CTX - model PanoView 751. Przeznaczony jest głównie do zastosowań biurowych i domowych, szczególnie w przypadkach ograniczonej ilości miejsca lub szczególnej wrażliwości na szczątkowe promieniowanie elektromagnetyczne typowego monitora. Niewielkich rozmiarów panel (395x406x235 mm), z kolorowym wyświetlaczem TFT o przekątnej 15,1" i rozdzielczości 1024x768, wyposażony jest w stabilną podstawę, zapewniającą szeroki zakres regulacji wysokości i pochylenia ekranu. Jest to model przystosowany do działań multimedialnych - wyposażony został w dwa niewielkich

Midiland SW190, MLi-450

Dwie strony mocy

Oj, coś sporo o głośnikach w tym numerze. Ale warto. Tym razem miałem okazję przetestować dwa zestawy firmy Midiland. Jest to specjalistyczne przedsiębiorstwo, zajmujące się prawie wyłącznie multimediami komputerowymi. Głośniki tej marki należą do najbardziej cenionych, choć w ofercie można znaleźć obok siebie zarówno bardzo dobre konstrukcje, jak i te nieco gorsze.

J-L-P

Z decydowanie do tych pierwszych należy komplet oznaczony nazwą SW190. W jego skład wchodzą dwa małe głośniczki satelitarne i sporych rozmiarów subwoofer. Pierwsze mają moc rzeczywistą po 5W każda, a część niskotonowa - 15W. Daje to w sumie całkiem przyzwoity rezultat, który pozwolił określić muzyczny parametr P.M.P.O. (czyli faktyczne słyszane natężenie dźwięku) na 550W. Parametry te sprawdzają się, gdyż SW190 robią całkiem sporo halasu. Szczególnie przyczynia się do tego drewniany subwoofer, który dzięki swoim rozmiarom i jakości wykonania membran jest po prostu rewelacyjny. Cały komplet może przenosić dźwięk o częstotliwościach od 30 Hz do ponad 18 kHz. Są to parametry na tyle dobre, że nikt nie powinien mieć żadnych obiekcji co do jakości brzmienia. Wzmacniacz praktycznie nie szumi, choć przy maksymalnej mocy zdarzają się niewielkie zniekształcenia.
Część regulacyjna składa się ze standardowego zestawu potencjometrów. Można za ich pomocą zmieniać natężenie dźwięku całości oraz osobno samego subwoofera, a także włączać efekt 3D. Jak zwykle w tego typu tanich zestawach ma on bardzo ograniczone zastosowanie (czytaj: jest tylko namiastką prawdziwego, trójwymiarowego brzmienia). Ale przecież nie trzeba go włączać. Oczywiście SW190 pobierają prąd z sieci przy pomocy zewnętrznego zasilacza, który, wraz z kompletem kabli, został dostarczony w zestawie.

Przyszedł teraz czas na ciemną stronę. No, w każdym razie ciemniejszą. Drugim testowanym kompletem nagłaśniającym Midiland był MLi-450. Podobnie jak poprzednio, w jego skład wchodzą dwa głośniki satelitarne i jeden subwoofer. Do tych pierwszych nie mam zastrzeżeń. Są bardzo ładnie wykonane, przenoszą częstotliwości do 18 kHz i nie powodują zniekształceń. Schody zaczynają się przy module odpowiedzialnym za niskie tony. Pierwsze zaskakujące spostrzeżenie pojawiło się, gdy okazało się, że wszelkie pokrętła znajdują się na subwooferze. Mało tego: z tyłu subwoofera. Jak można instalować tak ważne elementy na tylnej ściance pudełka, które powinno stać na podłodze? No ale dobra, powiedzmy, że wzmocnienie i poziom basów można ustalić raz i później zmieniać już tylko programowo. Ale plastikowa obudowa głośnika niskotonowego jest już sporym nieporozumieniem. Bardzo mi przykro, ale żadna szanująca się firma nie pozwala sobie na takie uchybienia. Szczególnie że zastosowanie drewna nie podnosi kosztów, co widać na przykładzie zestawu SW190. Tworzywo sztuczne posiada częstotliwość drgań własnych znajdującą się w często używanym zakresie. To powoduje wpadanie w rezonans i nieprzyjemne zaburzenia czystości brzmienia. Poza tym przy próbie uruchomienia testu z dźwiękiem poniżej 60 Hz powstawało jedynie tragiczne rzężenie.
Po raz kolejny muszę zastosować porównanie obydwu kompletów Midiland, kiedy przychodzi czas na opis mocy MLi-450. Oferuje on po 4W na każdego z satelitów i 15W na subwoofer. Teoretycznie są to parametry bardzo zbliżone do SW190, jednak przy maksymalnych ustawieniach głośności MLi-450 daje dźwięk sporo cichszy.

Rozumiem dbałość firmy o mój słuch, ale zdecydowanie muszę powiedzieć, że wolę mieć głośność ustawioną na 20 - 30%. W MLi-450 normalnie nie zmniejsza się jej poniżej 50%, bo niewiele później słychać. Oczywiście zawsze można zastosować zewnętrzny wzmacniacz, ale to się chyba mija z celem. Dlatego jedynym pozytywnym aspektem tego kompletu są bardzo przyzwoite satelity, które niestety same nie są w stanie zapewnić pełnego brzmienia. Znów okazało się, że jedna firma może wytwarzać produkty doskonale i cokolwiek przeciętne. Co ciekawe, nie różnią się one od siebie prawie wcale nominalnymi parametrami i ceną. A efekt jest tak bardzo różny. Dlatego zdecydowanie mogę polecić SW190 jako doskonały komplet, który na dodatek jest całkiem niedrogi, ale zakup MLi-450 niestety odradzam. ■

INFO CD-ACTION

Midiland SW190

Dane techniczne:
Pasmo przenoszenia: 30 Hz - 19 kHz
Moc: 15W + 2x5W

Plusy:
- dobra jakość dźwięku
- doskonały, drewniany subwoofer

Minusy:
- kiepski efekt 3D

Cena:
190 zł

Midiland MLi-450

Dane techniczne:
Pasmo przenoszenia: 60 Hz - 18 kHz
Moc: 15W + 2x4W

Plusy:
- przyzwoite satelity

Minusy:
- plastikowy, źle zaprojektowany subwoofer
- trudno dostępne regulatory
- mała głośność

Cena:
175 zł

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Internet:
www.ab.pl
www.midiland.com

Yamada HA-202N, HA-203N

Japońskie brzmienie

Głośniki komputerowe należą do jednych z najbardziej niedocenianych kategorii sprzętu związanego z pecetami. A szkoda. Niewiele osób zdaje sobie sprawę, jak wiele zależy od nich jeśli chodzi o jakość dźwięku i ogólne wrażenie przy np. graniu. Aby tę sytuację zmienić, sukcesywnie staramy się publikować informacje o rozmaitych modelach głośników różnych firm.

ŁUKASZ NOWAK

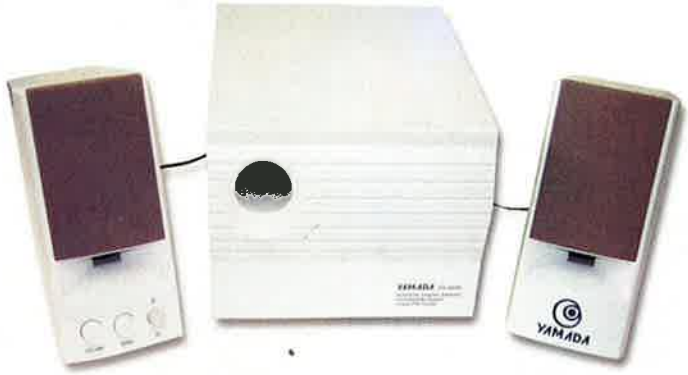
Tym razem przyszedł czas na Yamada. Pomimo że jest to kompania w Polsce nie najlepiej znana, to robi wszystko, aby jej produkty nie były tylko szarymi pudełkami bez nazwy. Jednym z najnowszych modeli głośników są HA-203N. Ten zestaw przeznaczono dla użytkownika wymagającego, a zarazem oszczędnego. Dlatego starano się wyważyć jakość i rozsądną cenę. Każde dziecko wie, że poprawiając jedno - pogarsza się drugie. Tej zasady nie da się obejść. Tym można tłumaczyć pewne niedociągnięcia w konstrukcji tego zestawu. Ale o nich za moment.

HA-203N składają się z centralnego subwoofera i dwóch satelitów. Taką konfigurację spotyka się dosyć często i stanowi ona najlepszy kompromis pomiędzy jakością i ceną, zapewniając jednocześnie w miarę poprawne brzmienie i niski koszt kupna. Niestety, producent nie podaje rzeczywistej mocy poszczególnych membran. Wiadomo tylko, że cały komplet ma 680W według specyfikacji P.M.P.O. Oczywiście jest to wartość grubo przesadzona, a nawet przy sporo mniejszym obciążeniu jakość dźwięku pozostawia wiele do życzenia. Moje zastrzeżenia dotyczą głównie

satelitów. Są one zbyt małe (choć całkiem urodziwe), aby mogły dobrze przenosić nieco bardziej wymagającą muzykę. Po pierwsze, membrany nie są w stanie oddać częstotliwości wyższych niż 17 kHz. Po drugie, dość mocno szumią. Ustawiając w Winampie dźwięk 18 kHz, można już tylko usłyszeć natarczywe hrhrhghehrfhgh ... OK, może się czepiam, ale takie braki naprawdę zmieniają odbiór przez użytkownika sporej części muzyki i efektów dźwiękowych. Drugą stroną medalu jest natomiast subwoofer. Tutaj muszę wyraźnie stwierdzić, że jest to jedna z najlepszych jednostek tego typu, jakie udało mi się słyszeć. Dzięki drewnianej obudowie (większość modeli ma plastikową) udało się uniknąć sporej części niemiłych wibracji, będących przyczyną trudnych do leczenia urazów psychicznych. Jakby na potwierdzenie mojej opinii, już po napisaniu tego tekstu (to jest dopisek :-) dowiedzieliśmy się od dystrybutora, że wkrótce wadliwe satelity zostaną zastąpione przez inne, lepsze. To powinno naprawić wszelkie niedogodności.

Na jednym z głośników znajdują się potencjometry regulacyjne. Można tam znaleźć głośność, poziom niskich tonów (bardzo przydatna rzecz) oraz włącznik efektu 3D. O tym ostatnim aż boję się pisać. Powiem to krótko: jeżeli kiedyś kupicie głośniki Yamada (do czego zachęcam), nigdy, ale to nigdy nie włączajcie tzw. dźwięku przestrzennego, jaki one oferują. Nie warto psuć sobie całego dnia. Mając już sporo rezerwy, odpakowałem drugie pudełko z głośnikami HA-202N. Pełen obaw odpaliłem je i ... zostałem poważnie, acz miło, zaskoczony. Nie szumi. Nie ma zniekształceń. Jakość jest całkiem niezła. Przez moment myślałem, że to coś ze mną nie w porządku, ale długo i dokładnie testując ten komplet doszedłem do wniosku, że jest on pozbawiony większości wad HA-203N. Satelity mają zupełnie inny kształt - są większe i bardzo dobrze odwzorowują brzmienie, nawet przy dużym natężeniu dźwięku. Co prawda nadal nie przenoszą częstotliwości wyższych od 17 kHz, ale nie słychać już tego tak bardzo. No i pozostał jeszcze ten nieszczęsny efekt 3D, ale można o nim w ogóle zapomnieć. Dodatkowo, choć wydawało mi się to trudne, poprawiono także subwoofer. Umieszczono go również w drewnianej obudowie i dodatkowo zwiększono moc i rozmiar. Dzięki temu udało się dołożyć do brzmienia jeszcze większego kopa.

Te dwa modele są tylko wyborem z szerokiej oferty firmy Yamada (pozostałe postaramy się opisać w najbliższym czasie). HA-203N niestety mają sporo braków (z których znaczna część zniknie po wymianie satelitów), ale HA-202N należą już do czołówki głośników tej klasy. Wniosek z tego taki, że przed kupnem należy dokładnie przetestować zestaw, który się wybrało. ■



INFO CD-ACTION

Yamada HA-202N
Cena:
210 zł

Yamada HA-203N
Cena:
190 zł

Plusy:
- Bardzo dobre subwoofery
- Dobra jakość dźwięku w modelu HA-202N

Minusy:
- Kiepskie satelity w modelu HA-203N
- Tragiczny efekt 3D

Dostarczył:
PROABIT Sp. z o.o.
00-843 Warszawa, ul. Pańska 97
tel. (0-22) 654 76 65, fax 654 76 74

Internet:
www.proabit.com.pl
www.yamada.co.jp

Nowości sprzętowe

rozmiarów głośniczki oraz wzmacniacz stereo. Częstotliwość odświeżania 75 Hz i krótki czas reakcji monitora sprawiają, że praca z tym monitorem nie powoduje zmęczenia. Jedną z jego zalet jest wysoki współczynnik kontrastu, który wynosi 200 do 1, natomiast liczba kolorów, jaką można wyświetlić, to 16,7 mln, co pozwala na czyste i wiarygodne odwzorowanie pełnej palety barw. Zgodność z normami DPMS sprawia, iż monitor ten charakteryzuje się bardzo niskim poborem energii. Natomiast zgodność z systemem Plug & Play powoduje, że jest bardzo prosty w instalacji i nie wymaga żadnych dodatkowych kart lub sterowników. Na przedzie panelu znajdują się klawisze sterujące, które umożliwiają regulację jasności, położenia obrazu, dopasowanie częstotliwości odświeżania, regulację audio oraz przełączenie pomiędzy trybem graficznym i tekstowym. Dodatkowymi zaletami jest złącze USB i estetyczna konstrukcja.

Oprócz tych wszystkich możliwości, model CTX PanoView 751 ma atrakcyjną cenę - sugerowana przez dystrybutora cena detaliczna to 5350 zł + VAT.

www.ab.pl

Swarzędz-Jasin, 11 sierpnia 1999 r.: Cadena Systems (http://www.cadena.com.pl/), autoryzowany dystrybutor Philips Electronics na polskim rynku wprowadza do swojej oferty nowy produkt tej firmy - kamerę cyfrową wyposażoną w złącze USB - PCA 646VC.

Oto podstawowe zalety najnowszego produktu Philipsa:

- Możliwość zapisu zdjęć o rozdzielczości VGA full color
- Przechwytywanie ruchomych obrazów z częstotliwością do 30 klatek/sekundę
- Zintegrowany mikrofon (wyjście cyfrowe przez USB)
- Pakiet oprogramowania: do tworzenia video-maili (Philips videomail), telekonferencji (VideoLink, NetMeeting)) oraz edycji obrazu (Photo Express)

Kamera PCA 646VC zastępuje popularny już w Polsce model PCA645VC, w stosunku do którego znacznie poprawiono jej wydajność oraz parametry pracy.

Dzięki najnowszemu produktowi Philipsa użytkownik ma możliwość łatwego dodawania dźwięku oraz kolorowych filmów wideo do tworzonych przez siebie prezentacji, stron internetowych, dokumentów i innych zastosowań multimedialnych. PCA646VC jest idealna do tworzenia i wysyłania V-maili (video-maili) oraz telekonferencji sieciowych. Dzięki szybkiemu złączu USB uniknięto problemu nadmiarowych kabli (zasilanie oraz sygnał podawane są przez jeden kabel USB) oraz zwiększono przepustowość przepływu danych, co pozwoliło na rejestrację obrazów o wyższych rozdzielczościach i większej głębi kolorów.

Nowości sprzętowe

Dzięki zawartemu w komplecie oprogramowaniu użytkownik może regulować wiele parametrów pracy kamery, np. częstotliwość odświeżania obrazu, jego wielkość (rozdzielczość), kontrast, jasność, balans bieli i czas naświetlania. Istnieje także możliwość kompensacji tylnego źródła światła oraz włączania i wyłączania koloru.
Oprogramowanie Philipsa, służące do tworzenia i wysyłania video-maili (V-maili), potrafi kompresować nawet 80-krotnie(!) rejestrowane obrazy, dzięki czemu staje się możliwe przesyłanie "spakowanych" sekwencji czy zdjęć z wykorzystaniem poczty elektronicznej. Odbiorcy tych przesyłek nie potrzebują żadnego software'u do odtwarzania filmów - wystarczy dwukrotne kliknięcie myszą, aby rozpocząć odtwarzanie.
W komplecie użytkownik otrzymuje także sterowniki do Windows 98 zgodne ze standardem TWAIN, program do prowadzenia telekonferencji poprzez Internet lub sieć lokalną VideoLink, aplikację do edycji obrazu Photo Express i Microsoft NetMeeting - pakiet służący do komunikowania się z rodziną i przyjaciółmi za pośrednictwem Internetu.

Dane techniczne kamery cyfrowej PCA 646 VC:
· sensor 1/4" CCD
· maksymalna rozdzielczość: 512 x 582 piksele
· minimalne oświetlenie < 7 luxów
· zintegrowana soczewka: 4 mm, f 3.0
· zasilanie: przez złącze USB
· wymiary: 72 x 60 x 100 mm
· temperatura pracy: 0 - 45 stopni C
· kompatybilność ze standardem TWAIN
· zgodność ze standardami telekonferencji: H.324 (point-to-point) oraz H.323 (via Internet)

Wydajność

Format	Rozdzielczość piksele (poziom) x (pion)	Częstotliwość obrazu (klatki na sekundę)
CIF	352 X 288	15
SIF	320 X 240	15
SSIF	240 X 180	15
QCIF	176 X 144	30
QSIF	160 X 120	30
SQCIF	128 X 96	30
QQCIF	88 X 72	30
SQSIF	80 X 60	30

Audio
· zintegrowany mikrofon
· wyjście cyfrowe przez USB
· obsługiwane formaty dźwięku: mono, 16-bitowy, 8 / 11.025 / 12 / 16 / 22.05 / 24 / 32 / 44 kHz

www.cadena.com.pl

***

WARSZAWA - 12 sierpnia 1999 r.- Powerware, światowy lider w dziedzinie systemów ochrony zasilania, przedstawia nową rodzinę podstawowych zasilaczy UPS - serię 3115. Zasilacze serii 3115, dostępne w wariantach 300, 420 oraz 650VA, zostały zaprojektowane, by zapewnić tanią ochronę zasilania komputerów PC, stacji roboczych, węzłów sieci i małych instalacji SOHO (małe biuro / biuro w domu).

Odzwierciedlając ostatnio wprowadzoną strategię nazywania produktów Powerware, zasilacze 3115 chronią użytkowników przed trzema z dziewięciu najczęściej występujących problemów - brakiem zasilania, spadkiem

LifeView Encoder3

Prawy do lewego

Wiele kart graficznych dostępnych dzisiaj na rynku oferuje wbudowane funkcje wyświetlania obrazu komputerowego na ekranie zwykłego telewizora. Jednak nie wszystkie posiadają taką możliwość i dlatego powstał Encoder3 firmy LifeView.

J-L-P

To małe urządzenie potrafi zmienić sygnał VGA na zwykły, Composite lub S-Video. Jego instalacja jest dziecinnie prosta i nie wymaga dużej wiedzy. Cały moduł składa się z dwóch gniazd VGA 15-pin, wyjść telewizyjnych i kilku przełączników. Zasilanie pobierane jest z portu klawiatury. Dostarczono odpowiednie kable zarówno dla wersji DIN, jak i PS/2. Dzięki temu nie trzeba się martwić o żadne dodatkowe przejściówki. Całość wpina się bezpośrednio do złącza VGA, co niestety nie jest najlepszym rozwiązaniem. Pozwala, co prawda, uniknąć dodatkowej plątaniny kabli, ale obciąża mechanicznie konstrukcję karty graficznej. Mimo że Encoder3 nie jest ciężki i przykręca się go solidnymi śrubami, to na dłuższą metę takie rozwiązanie może przyczynić się do uszkodzenia jednego z elementów. Z drugiej strony urządzenia znajduje się gniazdo, do którego podłącza się monitor. W ten sposób nie trzeba rezygnować z wykorzystania zwykłego monitora. Później pozostaje już tylko połączyć telewizor z Encoderem i można grać. A właśnie do grania jest głównie przeznaczone to urządzenie. Wpływa na to obsługa jedynie rozdzielczości 640x480 i 800x600. Można je także wykorzystać do oglądania filmów czy animacji.
Z przodu znajduje się mały panel kontrolny, który pozwala określić rozdzielczość obrazu, standard kodowania kolorów (PAL lub NTSC), a także wyregulować pozycję w poziomie i pionie oraz natężenie filtra przeciwdziałającego zakłóceniom.
LifeView Encoder3 nie wymaga instalowania żadnych sterowników przy pracy z dowolnym graficznym systemem operacyjnym. W trybie tekstowym wymagane jest dostosowanie częstotliwości odchylania do obsługiwanych przez urządzenie. W komplecie znalazł się program, który automatycznie wykonuje tę operację w DOSie.
Encoder 3 jest urządzeniem dosyć nietypowym. Wraz z coraz bardziej poszerzającą się ofertą kart graficznych z wbudowanymi wyjściami wideo, jego znaczenie maleje. Ale nadal wiele osób może być zainteresowanych takim konwerterem. ■

INFO CD-ACTION

LifeView Encoder3

Plusy:
- kompaktowa konstrukcja
- bezproblemowa instalacja

Minusy:
- duże mechaniczne obciążenie karty VGA

Dostarczył:
PROABIT Sp. z o.o., 00-843 Warszawa, ul. Pańska 97
tel. (0-22) 654 76 65, fax 654 76 74

Internet:
www.proabit.com.pl
www.liveview.com.tw

Cena:
220 zł

LifeView USB CapView

Małe jest piękne

Wiele osób, szczególnie związanych z filmem, prasą albo prasą filmową ;-), często potrzebuje zrzucać na dysk obrazki z kaset wideo. Tak na przykład powstaje spora część ilustracji graficznych w Kawaii. Właśnie dla nich przygotowano małe i bardzo sprawne urządzenie do przechwytywania obrazu.

ŁUKASZ NOWAK

Nosi ono nazwę USB CapView i jest produkowane przez dosyć znaną firmę LifeView. Jak można się domyślać, do komunikacji z komputerem wykorzystuje się magistralę USB, co z góry zakłada bezproblemową instalację i użytkowanie, a także możliwie najmniejszą plątaninę kabli. Niestety zaawansowane funkcje USB powodują, że oprogramowanie CapView może pracować jedynie z Windows 98. Windows 95, nawet po zainstalowaniu suplementu USB, nie jest w stanie poprawnie obsłużyć urządzenia.
Podłączenie CapView jest dziecinnie proste: wystarczy wpiąć jeden kabel do koncentratora USB, a drugi do dowolnego źródła sygnału wideo zgodnego ze standardami Composite lub S-Video. Całe oprogramowanie zostanie zainstalowane automatycznie (oczywiście z płytki dostarczonej w komplecie) i można od razu przystępować do działania. Najlepszym sposobem wykorzystania CapView jest przechwytywanie pojedynczych klatek. Można wtedy ustalić rozdzielczość oraz liczbę kolorów. Później wystarczy już tylko wcisnąć przycisk na obudowie urządzenia, a obraz zostanie przesłany do komputera. Możliwe jest wykorzystanie dołączonej prostej aplikacji lub, dzięki obsługiwaniu interfejsu TWAIN, dowolnego innego programu.
CapView potrafi także przechwytywać całe sekwencje wideo. Co prawda nie można liczyć na uzyskanie 30 fps w maksymalnej rozdzielczości, ale już zmniejszenie jej o połowę umożliwia zapisanie filmu o całkiem dobrej jakości. Tę funkcję można także zastosować do wideokonferencji. Po dołączeniu dowolnej kamery możliwe jest przesyłanie obrazu na żywo w dowolne miejsce świata. Pomaga w tym dostarczone oprogramowanie, które pozwala także na wysyłanie wideopocztówek (ach, te dzisiejsze neologizmy).
USB CapView został zaprojektowany tak, żeby maksymalnie uprościć instalację i obsługę przy zachowaniu dobrej jakości. Zmniejszenie kompleksowości konstrukcji pozwolilo znacznie obniżyć koszty produkcji, które wpływają na bardzo atrakcyjną cenę. ■

INFO CD-ACTION

LifeView USB CapView

Dane techniczne:
podłączenie: USB
złącza: Composite i S-Video

Plusy:
- mała, zgrabna i funkcjonalna konstrukcja
- bezproblemowa instalacja
- atrakcyjna cena

Minusy:
- drobne braki w oprogramowaniu

Dostarczył:
PROABIT Sp. z o.o., 00-843 Warszawa, ul. Pańska 97
tel. (0-22) 654 76 65, fax 654 76 74

Internet:
www.proabit.com.pl
www.liveview.com.tw

Cena:
210 zł

LifeView

LIFEVIEW FlyVideo'98 FM
LIFEVIEW FlyVideo'98

Znane ze swej niezawodności karty PCI z pilotem, zawierające: Tuner TV, BT 878 Capture board, Radio FM w przypadku wersji FM. Umożliwiają oglądanie telewizji z wysoką jakością na ekranie monitora w małym okienku lub pełen ekran, oraz zapisywanie sekwencji video na twardy dysk. Kompatybilność: Windows 95/98 oraz NT 4.0

Mach TV FM BG/DK
Mach TV BG/DK
Mach TV BG/DK ECONOMIC

Doskonałe karty PCI, atrakcyjne cenowo, z pilotem lub bez. Zawierające: Tuner TV, BT 878 Capture board, Radio FM w przypadku wersji FM. Teraz możesz oglądać telewizję na ekranie monitora w okienku lub na pełnym ekranie, zapisywać wybrane programy na twardy dysk.

Mach-TV

Proabit®

NARODZINY I ŻYCIE KOMPUTERA

świat telewizji

TV Capture 98 BC/DK
TV Phone 98 BG/DK
Joy TV Teletext

AVerMedia

Bardzo wysokiej jakości karty PCI z pilotem, zawierające: Tuner TV - 181 kanałów, BT 878 Capture board, Radio Stereo FM* + mikrofon*, pilot sterujący CD, TV, radio*, i inne, teletext, oprogramowanie. na ekranie monitora w okienku lub na pełnym ekranie, prowadzić videokonferencję w Internecie, słuchać radia*, płyt CD i zapisywać filmy video na twardy dysk.
*) dotyczy modelu TV Phone

ul. Pańska 97, 00-834 Warszawa
tel. (22) 654 76 65
654 76 66
654 76 67
fax (22) 654 76 74
e-mail: proabit@proabit.com.pl
http: www.proabit.com.pl

YAMADA

naturalna
moc
dźwięku

ul. Pańska 97
00-834 Warszawa
tel. (22) 654 76 65
654 76 66
654 76 67
fax (22) 654 76 74
e-mail:
proabit@proabit.com.pl
http:
www.proabit.com.pl

Proabit
NARODZINY I ŻYCIE KOMPUTERA

Nowości sprzętowe

napięcia i udarami napięciowymi. Seria 3 zasilaczy UPS zapewnia również różne stopnie zabezpieczenia przed innymi problemami zasilania. W nowym systemie nazewnictwa "3" w modelu 3115 oznacza, że jest to produkt serii 3, a "1" oznacza, że jest to jednofazowy zasilacz UPS.

"W Powerware 3115 zawarliśmy wiele udoskonaleń, które ustanawiają nowy standard ochrony zasilania typu stand-by," powiedział Jorma Mannerkoski, dyrektor produktu i marketingu w Powerware EMEA. "Te nowe możliwości zapewniają użytkownikom zasilaczy UPS Serii 3 niepokonane możliwości i łatwość użycia."

Kluczowe możliwości 3115 obejmują:
· Zestawy akumulatorów, które mogą być wymieniane "hot swappable"" przez użytkownika.
· Czas pracy autonomicznej do 40 minut, zależnie od obciążenia (model 650VA)
· Start z akumulatora - pozwala zasilaczowi uruchomić sprzęt korzystając z energii akumulatora, gdy brak jest napięcia sieciowego.
· Ustawiane przez użytkownika parametry włączania podtrzymywania pozwalające na eliminację niepotrzebnego włączania w instalacjach, w których występują częste fluktuacje napięcia sieciowego.
· Mała zajmowana powierzchnia (15,5 cm wys. × 8,6 cm szer. × 37,1 cm głęb.).
· Standardowo wbudowany port komunikacyjny (RS232).
· Do czterech gniazdek wyjściowych.
· Dołączone w komplecie nagradzane oprogramowanie Powerware LanSafe III i FailSafe III, pozwalające na sterowanie, monitorowanie i prawidłowe wyłączanie zasilacza. Kiedy wstąpi problem, użytkownicy mogą zostać automatycznie powiadomieni przez e-mail, pager lub alarm akustyczny.
· Zgodność oprogramowania wyłączającego z 24 systemami operacyjnymi, w tym: Windows 95/98, Windows NT (Alpha i Intel), Novell NetWare, Linux, SunOS, Solaris, HP-UX.
· Użytkownik może zdefiniować różne parametry, takie jak czasy wyłączania, modyfikujące działanie oprogramowania LanSafe III i FailSafe III.

Zasilacz 3115 dostarczany jest z 24-miesięczną gwarancją i jest już dostępny na cenie od 135 USD + VAT.

W lutym br. firma Powerware (jeszcze jako Exide Electronics) wprowadziła zasilacz UPS - 9110 - on-line do krytycznych dla działalności firm i wymagających najwyższej niezawodności zastosowań. Zasilacz Powerware 9110 zaprojektowany został do ochrony małych sieci komputerowych, sprzętu sieciowego i małych, krytycznych systemów sterowania i automatyki przemysłowej (takich jak EPOS, ATM, sprzęt szpitalny / laboratoryjny) przed wszystkimi możliwymi problemami z zasilaniem. Zasilacz dostępny jest wariantach od 700VA do 6000VA i zapewnia typowy czas podtrzymywania 10 minut. Wersje o mniejszej mocy (do 3kVA) zgodne są ze standardem "Plug and Play", zapewniając łatwą instalację.

Z urządzeniem dostarczany jest pakiet oprogramowania do zarządzania zasilaniem LanSafe III, które monitoruje wszystkie urządzenia sieciowe i zapewnia prawidłowe wyłączanie w przypadku przedłużającego się

USB Hub

Thunderbird

O urządzeniach USB pisaliśmy już bardzo dużo. Właściwie panuje obecnie mania produkowania wszystkiego w wersjach przystosowanych do komunikacji z komputerem poprzez to złącze. I właściwie to bardzo dobrze, gdyż USB ma naprawdę spore możliwości. Jednak wraz z pojawianiem się kolejnych produktów powstaje też pewien problem: komputer posiada tylko dwa złącza USB.

ŁUKASZ NOWAK

Rozwiązaniem jest zewnętrzny HUB (koncentrator), zwiększający liczbę dostępnych gniazd.
Tego typu urządzenia już niedługo staną się obowiązkowym wyposażeniem każdego zestawu komputerowego. Można je na przykład znaleźć wbudowane w niektóre droższe monitory. Ale istnieje możliwość kupienia zupełnie osobnego pudełka z koncentratorem USB. Właśnie takie coś trafiło do redakcji.

Nazywa się to Thunderbird i posiada cztery gniazda USB-A (takie, jakie są w komputerze). Instalacja całości jest bardzo prosta. Jak przystało na USB, wszystko można robić bez wyłączania komputera, co w końcu zbliża nas do prawdziwego Plug And Play. Po podłączeniu koncentratora do komputera przy pomocy dostarczonego kabelka natychmiast pojawia się okienko o znalezieniu nowego urządzenia. Jeżeli posiada się Windows 98, Windows 95 z suplementem USB albo I-Maca, to nie trzeba nawet martwić się o sterowniki. Wszystko zostanie zainstalowane automatycznie.
Jak już wspomnialem, Thunderbird posiada cztery gniazda do podłączania dodatkowych urządzeń. Należy przy tym pamiętać, że sam także potrzebuje jednego złącza, dlatego de facto otrzymuje się możliwość podłączenia trzech zewnętrznych produktów. Jednakże nie ma żadnych przeciwwskazań, aby łączyć kilka koncentratorów ze sobą. Otrzymuje się w ten sposób praktycznie nieograniczone możliwości. Praktycznie, gdyż specyfikacja USB przewiduje jednoczesną pracę nie więcej niż 127 urządzeń, licząc także HUBy. Bardzo ciekawa w tym koncentratorze jest możliwość pracy w dwóch trybach zasilania. W pierwszym prąd pobierany jest z komputera i trzeba pamiętać, że wtedy maksymalne obciążenie wynosi jedynie 100 mA na port. Jednak można także podłączyć zewnętrzny zasilacz (dostarczony w komplecie) i wtedy każde gniazdo może dawać nawet 500 mA. Dzięki temu można bez problemów podłączyć bardziej wymagające urządzenia.
Thunderbird jest standardowym koncentratorem USB. Na pewno już niedługo w większości domów pojawią się tego typu produkty, gdyż nie można nie docenić zalet magistrali USB, a coraz większa liczba urządzeń wymaga zastosowania zewnętrznego HUBa. ■

INFO CD-ACTION

Thunderbird

Dane techniczne:
porty USB-A: 4
zasilanie: zasilacz lub komputer
maksymalne obciążenie: 500 mA na port

Plusy:
- rozszerzenie możliwości komputera
- bezproblemowa instalacja

Minusy:
- brak

Dostarczył:
AB S.A., ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Internet:
www.ab.pl

Cena:
200 zł

MachSpeed MachTV

Machina pierwszej klasy

W ofercie warszawskiej firmy Proabit udało się nam znaleźć dwa tunery telewizyjne, które oferują dobrą jakość za przystępną cenę. Są to produkty MachSpeed oparte na chipsecie Brooktree BT878, który jest obecnie najbardziej popularną kością tego typu na rynku.

J-L-P

Przy tym wszystkim urządzenia MachTV oferują nieco lepszy standard jakości niż większość spotykanych na rynku urządzeń analogicznych. Głównie za sprawą bardzo dobrego oprogramowania, które wyróżnia je spośród bezimiennego tłumu podobnych kart.
MachTV jest oddzielną kartą PCI, która oferuje możliwość oglądania obrazu telewizyjnego, słuchania radia (w wersji FM) oraz zapisywania na dysku obrazu z dowolnego źródła wideo. Część tunera telewizyjnego doskonale uzupełnia oprogramowanie, które ma bardzo duże możliwości. Bez problemów wyszukuje i zapamiętuje wszystkie kanały zarówno z telewizji napowietrznej, jak i kablowej czy satelitarnej. Można przy tym nadawać poszczególnym programom nazwy (jak w nowszych telewizorach) oraz ręcznie dostrajać każdy kanał z osobna.
Szczególnie to ostatnie często przydaje się w przypadku kablówki, która oferuje kilkadziesiąt programów ustawionych bardzo blisko siebie. Istnieje możliwość ustawiania wszystkich parametrów obrazu (nasycenie, kontrast itp.), a wszystko to może być sterowane za pomocą pilota i OSD, czyli napisów wyświetlanych na ekranie. Dzięki temu korzystanie z MachTV bardzo przypomina obsługę zwyklego telewizora. Karta potrafi także zapisywać na dysk pojedyncze klatki oraz całe sekwencje filmowe w pełnej rozdzielczości. Jakość obrazu nie pozostawia nic do życzenia, a możliwość automatycznego numerowania plików jest bardzo przydatna. Przy tym wszystkim bez problemu można podać karcie sygnał w standardzie PAL, SECAM czy NTSC w kilku wersjach.
Również oprogramowanie tunera radiowego jest bardzo eleganckie i funkcjonalne. Pełna synteza częstotliwości pozwala zapisywać i zapamiętywać poszczególne stacje, a nawet na dołączonej antenie odbiór jest bardzo dobry.
MachTV należą do najlepszych tunerów tej klasy, jakie testowaliśmy. Bardzo dobry układ firmy Brooktree jest wspomagany przez doskonale dopracowane oprogramowanie, które oferuje bardzo szerokie możliwości. ■

INFO CD-ACTION

MachTV FM

Cena:
320 zł

MachTV

Cena:
290 zł

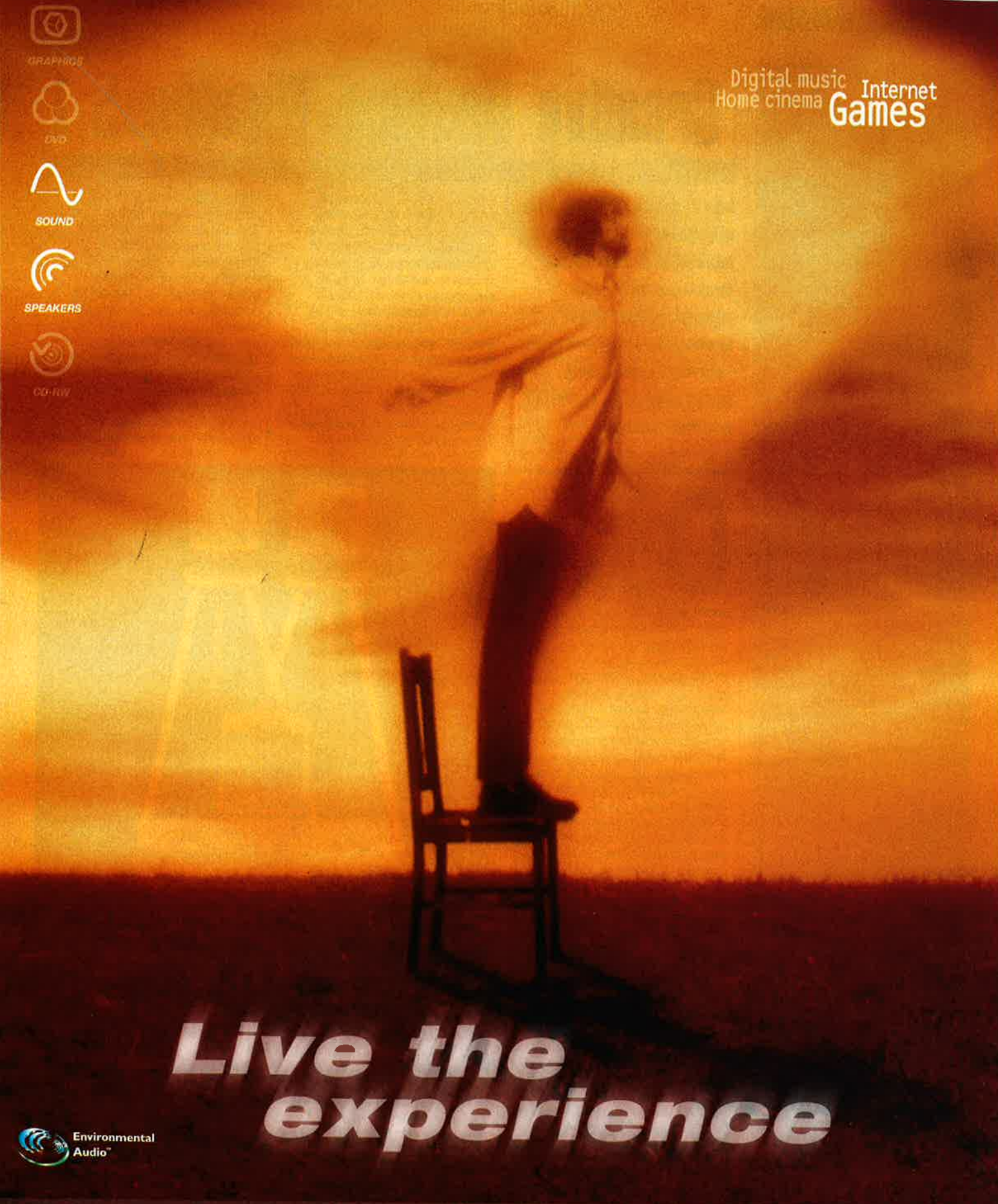
Dane techniczne:
Chipset: Brooktree Bt878
Magistrala: PCI 2.1

Plusy:
- Bardzo dobre oprogramowanie
- Wysoka wydajność

Minusy:
- w zasadzie brak

Dostarczył:
PROABIT Sp. z o.o., 00-843 Warszawa, ul. Pańska 97
tel. (0-22) 654 76 65, fax 654 76 74

Internet:
www.proabit.com.pl
www.machspeed.com



Przeżyj to sam. Dzięki karcie SoundBlaster Live!™, głośnikom FourPointSurround™ i technice Environmental Audio™ - najbardziej zaawansowanej technologii dźwięku przestrzennego stosowanej w komputerach osobistych - znajdziesz się w samym środku akcji. Po więcej informacji zapraszamy do naszej witryny WWW lub pod numer naszego bezpłatnego supportu technicznego 00800 353 1229.

CREATIVE

www.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229.

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); DATRONTECH (tel. +22 672 33 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

Nowości sprzętowe

zaniku zasilania. Korzystając z opcjonalnego interfejsu Exide ConnectUPS możliwe jest zintegrowanie zasilacza 9110 z systemami zarządzenia siecią SNMP.

Technologia rzeczywistej podwójnej konwersji napięcia sieciowego (on-line).
Zasilacz 9110 wykorzystuje technologię rzeczywistej podwójnej konwersji napięcia sieciowego (on-line), która zapewnia doskonały poziom jakości napięcia i regulacji częstotliwości. Funkcja regulacji napięcia jest stosowana w bardzo szerokim zakresie napięcia wejściowego, co oszczędza akumulatory, kiedy nie są one naprawdę potrzebne. Dodatkowe moduły akumulatorów zewnętrznych mogą wydłużyć czas podtrzymywania do wielu godzin. Użytkownik ma do swojej dyspozycji transformatory izolujące i wiele opcji monitorowania.

Powierzchnia zajmowana przez zasilacze jest wyjątkowo mała. Najmniejszy zespół (700VA) ma wymiary 145×400×225 mm (szer. × głęb. × wys.) a największy (6000 VA) 260×555×710 mm.
Masa zasilaczy wynosi od 12kg do 91kg

www.powerware.com

***

PARYŻ, Francja - 9 sierpnia 1999 r. - Firma Seagate Technology umocniła dzisiaj swoją czołową pozycję na rynku dysków twardych zoptymalizowanych dla tanich komputerów, wprowadzając trzecią generację dysków "serii U", pierwszej na świecie rodziny dysków twardych zaprojektowanych specjalnie do użycia w najtańszych komputerach do domów i biur oraz do elektroniki powszechnego użytku. Nowe modele rozszerzają nagradzaną "serię U", podwajając pojemność do maksymalnie 17,2 gigabajta i znacząco poprawiając wydajność. Rodzina U8 obejmuje najnowsze rozwiązania technologii dyskowych, w tym głowice GMR, zabezpieczenia przeciwwstrząsowe Seagate G-Force i interfejs ATA/66, zapewniając najwyższe możliwości komputerom PC w cenie poniżej 700 dolarów.

"Seria U dysków Seagate ma na celu zaspokojenie zapotrzebowania na pojemne i wysokiej jakości pamięci masowe," powiedział Fred Oh, Dyrektor Marketingu Produktów w firmie Acer America Corp. "Dyski Seagate U2 i U4 pomogły nam zaspokoić rosnący popyt na rynku elektroniki powszechnego użytku na gromadzenie danych szybciej, wydajniej, w sposób bardziej niezawodny i w bardziej wymagających warunkach. Nowe dyski Seagate dopełniają wizji następnej generacji komputerów i urządzeń elektronicznych firmy Acer, które przekształcą elektronikę powszechnego użytku, gdy wkroczymy w nowe tysiąclecie."

Oprócz rynku komputerów PC poniżej 700 dolarów, dyski Seagate U8 zostały zaprojektowane również do zastosowania w elektronice powszechnego użytku. Dyski te wykorzystywane są jako serca urządzeń rejestrujących, będących kluczowym elementem rodzącego się rynku elektroniki powszechnego użytku. Dzięki opartym na dyskach twardych urządzeniom rejestrującym, domowe urządzenia elektroniczne będą mogły nagrywać i odtwarzać wiele strumieni informacji naraz. Strumienie takie to programy telewizyjne, muzyka, gry wideo i dane z Internetu.

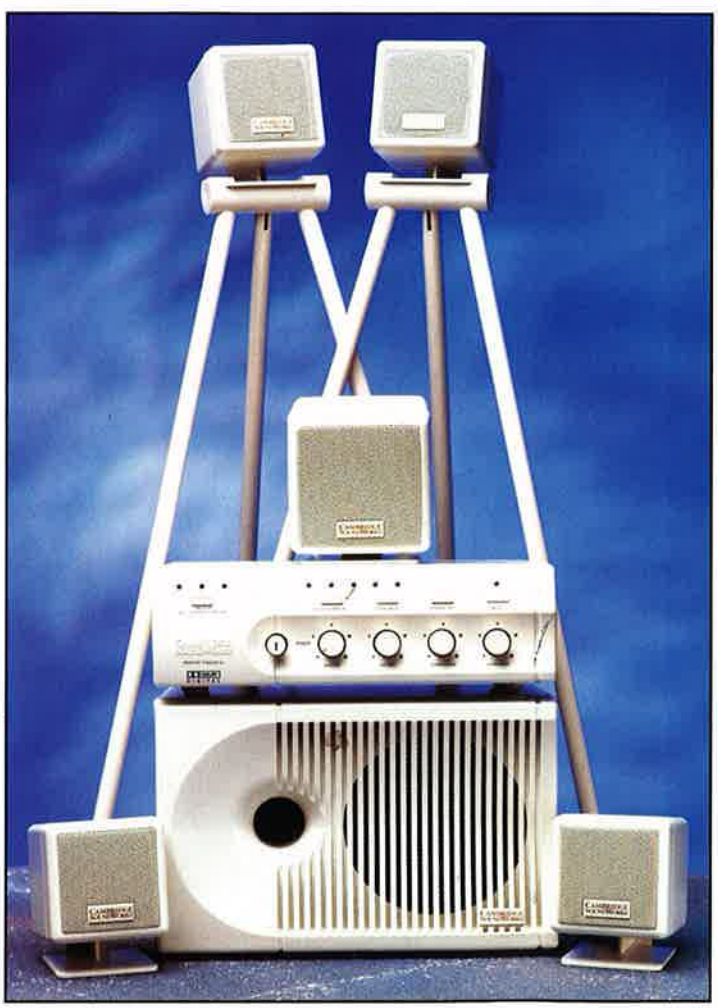
Creative Desktop Theatre 5.1

Domowe kino z prawdziwego zdarzenia

Sporo się pisze o czytnikach DVD. Jednak większość tekstów stara się przedstawić walory tych urządzeń jako nośników danych komputerowych o dużej pojemności. Tymczasem na rynku oprogramowania wciąż niewiele wydaje się na nowych krążkach. Jednak sprzedaż komputerowych napędów DVD wciąż rośnie. Dlaczego?

ŁUKASZ NOWAK

Odpowiedź jest prosta, oczywista i aż kole w oczy: filmy. Otóż coraz bardziej popularne staje się kupowanie i wypożyczanie nowych produkcji kinowych na DVD. Większość osób właśnie w tym celu kupuje ten czytnik. Jego komputerowa wersja jest kilkakrotnie tańsza od modeli stacjonarnych, a praktycznie nie ustępuje im możliwościami. Dlatego teraz przyszła pora na opis kompletu specjalnie dedykowanego domowym kinomanom. Jak można się było domyślać, mowa oczywiście o produkcie firmy Creative. Jeśli chodzi o DVD, to Creative nie ma sobie równych. Od zawsze robi najlepsze czytniki z najlepszym wyposażeniem. Jednak sam napęd stanowił tylko pretekst do napisania tego artykułu. Jego głównym tematem jest bowiem zestaw głośnikowy skonstruowany specjalnie do współpracy z DVD Encore. Nosi on nazwę Desktop Theatre 5.1 i jest produktem unikatowym na rynku. Oferuje kilka bardzo zaawansowanych technologicznie rozwiązań, które predestynują go właśnie do oglądania filmów zapisanych na płytach DVD. Najpierw jednak mała powtórka o napędzie DVD Encore 6x Dxr3, który najlepiej nadaje się do współpracy z Desktop Theatre. Opisywaliśmy go już w numerze 7/99, więc teraz tylko streszczenie. Jest to komplet, w skład którego wchodzi czytnik DVD, który pracuje z szybkością 6x/32x. Dzięki wykorzystaniu magistrali ATAPI nie trzeba martwić się o dodatkowy kontroler. Oczywiście, Encore Dxr3 jest przystosowany do obsługi płyt CD-R i CD-RW, dzięki czemu może z powodzeniem zastąpić każdy CD-ROM. Drugim elementem zestawu Encore jest karta dekodera MPEG-2, która w kontekście tego artykułu jest bardzo istotna. Obecnie możliwe jest zrezygnowanie ze sprzętowego dekodera i zastosowanie specjalnego programu, którego rozmaite wersje są dostarczane już z praktycznie każdą firmową kartą graficzną. Wymaga to posiadania dosyć mocnego procesora, ale większość komputerów z jednostkami Pentium II, Celeron czy K6 bez problemu sobie poradzi z programową dekompresją MPEG-2. W przypadku zastosowania porządnego oprogramowania jakość odtwarzanego obrazu nie pozostawia nic do życzenia. Jednak sprawa ma się zdecydowanie gorzej, jeśli chodzi o dźwięk. W przypadku używania tylko software'u do dekompresji jest się zdanym na możliwości karty dźwiękowej. Z płyty odczytywane jest zwykle stereo. Natomiast jeżeli posiada się dobry dekoder (np. taki jak w zestawach Creative Encore), to można uzyskać zupełnie nieporównywalne brzmienie. Potrzebny jest do tego jeszcze zewnętrzny procesor dźwięku Dolby Digital (AC-3). Właśnie taki układ stanowi serce Desktop Theatre.

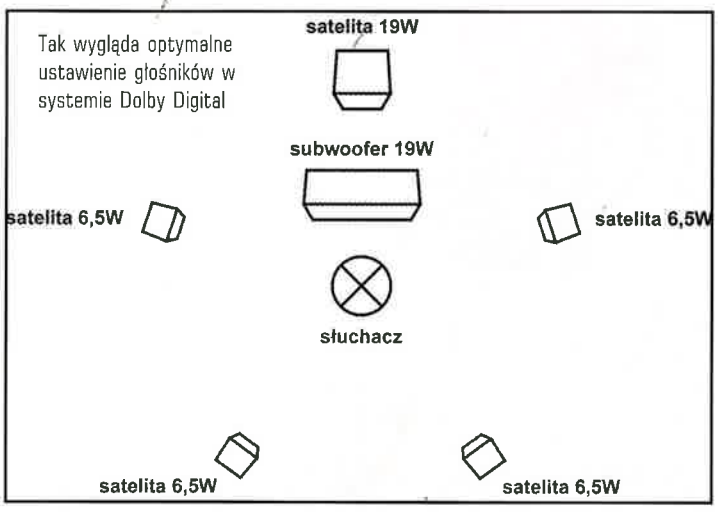


Do podłączenia zestawu naglaśniającego wykorzystuje się gniazdo SP-DIF, które znajduje się na śledziu dekodera. Ma ono postać zwykłego, pojedynczego chincha. Jednak pozory mylą. Pomimo skromnego wyglądu jest to cyfrowe łącze z prawdziwego zdarzenia. Pozwala przekazać znacznie większą ilość informacji niż w przypadku wykorzystania standardowych, analogowych metod. A wszystko to jest praktycznie nieczule na zakłócenia, dzięki czemu możliwe jest uzyskanie krystalicznie czystego brzmienia. Dekoder łączy się więc z centrum dowodzenia Desktop Theatre. Jest to mała skrzynka z dużą liczbą pokrętel, przycisków i diod z przodu i jeszcze większą - gniazd z tyłu. Do niej dochodzą przewody od wszystkich sześciu głośników. Tak - sześciu! Nie przywidziało się wam. Jak sama nazwa wskazuje (5.1), komplet składa się z pięciu satelitów i jednego subwoofera. Taka konfiguracja nie należy do najczęściej spotykanych wśród głośników komputerowych, ale należy do standardu Dolby Digital i pozwala osiągnąć naprawdę dobre efekty. Satelity ustawia się na bazie pięcioramiennej gwiazdy (już widzę ucieszone oczka panów spod znaku 666 ;-). Duży, centralny głośnik o mocy 19W ma swoje miejsce dokładnie z przodu słuchacza. Natomiast pozostałe cztery mniejsze (po 6,5W każda) satelity ustawia się po bokach i z tyłu. Na koniec zostaje jeszcze dziewiętnastowatowy subwoofer, który powinien stać z przodu, na podłodze. Jeżeli macie mały problem z wyobrażeniem sobie tej misternej struktury, to proponuję rzucić okiem na rysunek. Tak skomplikowane ustawienie może wydawać się nadmierną dbałością o szczegóły, ale uwierzcie, że ma kolosalne znaczenie.

Z tyłu części kontrolnej znajduje się siedem gniazd chinch i dwa mini-jack. Służą one dostarczaniu sygnału z komputera oraz przekazywaniu go po przetworzeniu do głośników. Jak już wspomniałem, najlepszą metodą komunikacji ze źródłem dźwięku jest cyfrowe złącze SP-DIF, ale Desktop Theatre można podłączyć także dwoma standardowymi analogowymi torami dla przednich i tylnych głośników. Dzięki temu możliwe jest doświadczenie trójwymiarowych wrażeń podczas grania czy słuchania muzyki. Natomiast po samym wyglądzie przedniej ścianki można się zorientować, jakie możliwości posiada ten zestaw. Potencjometry regulacji natężenia dźwięku pozwalają dowolnie zmieniać głośność osobno dla centralnego i tylnych satelitów oraz subwoofera. Dzięki temu można idealnie dopasować proporcje, w jakich dźwięk dociera do słuchacza z różnych stron. W ten sposób kompensuje się nieprawidłowe ustawienie albo zaspokaja osobiste wymagania odbiorcy. Oprócz regulatorów na panelu znajduje się jeszcze kilka przycisków i przyporządkowanych im diod sygnalizacyjnych. Za ich pomocą można zmieniać źródło dźwięku (analogowe lub cyfrowe), słuchać tylko lewego albo tylko prawego kanału oraz ustawiać opcje brzmienia przestrzennego. Ten efekt w niczym nie przypomina spotykanego w tanich zestawach głośnikowych. Doskonała jego jakość pozwala naprawdę poczuć się jak w kinie czy w sali koncertowej. I na koniec został jeszcze test głośników. Ta bardzo ciekawa funkcja pozwala sprawdzić prawidłowość podłączenia (co, jak już wspominałem, nie jest łatwe) oraz dokładnie wyregulować balans pomiędzy satelitami. Po wciśnięciu przycisku autotestu kontroler wysyła do każdego głośnika z osobna sygnał, który jest wyraźnie słyszalny i pozwala dokładnie ustawić sprawdzane elementy. Po długim i żmudnym procesie instalacji przyszła pora na nagrodę. Mogłem w końcu usiąść wygodnie w fotelu i obejrzeć film Kieślowskiego. Powiedziałem sobie pod nosem: "Dobra, zobaczymy, czy było warto". Odpowiedź przyszła błyskawicznie. Warto! Oj, i to jak! Przy zgaszonym świetle, z kubkiem kawy w dłoni, poczułem się jak w świetnej klasy kinie. Krystalicznie czysty dźwięk docierał ze wszystkich stron, a efekt przestrzenny brzmiał wręcz niewyobrażalnie. Dzięki dużej pojemności płyty DVD producent filmu może zapisać osobną ścieżkę dźwiękową dla każdego z pięciu kanałów (sygnał subwoofera jest generowany przez dekoder). Przy kręceniu filmu dźwięk nagrywany jest z tyłu mikrofonów, że bez problemu można uzyskać idealny, naturalny efekt. Spodziewałem się czegoś takiego, ale nie byłem przygotowany na aż taką rewelację. Tego się nie da opisać, to trzeba poczuć. Jedyną rzeczą, o którą można mieć pretensje, jest plastikowa obudowa subwoofera. Nie jest to najszczęśliwsze rozwiązanie, ale dzięki dobremu wykonaniu nie odbija się to zbytnio na jakości.

Wracając z chmur na Ziemię, wspomnę jeszcze o dostarczonym oprogramowaniu. Jak każde, nie jest pozbawione drobnych niedociągnięć, ale najczęściej bez problemów spełnia swoją funkcję. Creative dostarcza własny odtwarzacz filmów zapisanych na krążkach DVD, który umożliwia wykorzystanie pełni możliwości tego doskonałego nośnika. Od przeglądania poszczególnych scen aż po programowanie kolejności odtwarzania fragmentów filmu. Wszystko to, ujęte w estetyczną formę graficzną, sprawia bardzo pozytywne wrażenie.

Dla każdego prawdziwego miłośnika filmów dźwięk ma bardzo duże znaczenie. Nie muszę przekonywać o tym nikogo, kto był choć raz w porządnym zachodnim kinie. Dlatego jeżeli cenisz sobie perfekcję, kochasz kino, a przy tym nie boisz się poświęcić kilku złotych na sprzęt, to oferta firmy Creative jest właśnie dla Ciebie. DVD Encore 6x Dxr3 oraz Desktop Theatre 5.1 tworzą genialny komplet, który umożliwia wyciągnięcie absolutnie wszystkiego z filmów zapisanych na płytach DVD. Po raz kolejny mogę z czystym sumieniem polecić produkty Creative każdemu użytkownikowi komputera. ■



INFO CD-ACTION

Creative Desktop Theatre 5.1

Dane techniczne:
Pasmo przenoszenia: 50 Hz - 20 kHz
Moc: 19W + 19W + 4x6,5W
Podłączenia: SP-DIF AC-3 lub 2x mini-jack

Plusy:
- doskonała jakość brzmienia
- cyfrowy procesor dźwięku Dolby Digital
- efekty trójwymiarowe
- szerokie możliwości regulacji

Minusy:
- plastikowa obudowa subwoofera

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3 00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Internet:
www.soundblaster.com

Cena:
(z VAT): 1300 zł

Nowości sprzętowe

Dzięki integracji pionowej i własnym zasobom technologicznym, firma Seagate jest zdolna zaoferować dyski serii U po wysoce konkurencyjnych cenach. Przy spodziewanych wynikach testów odpowiadających tradycyjnym dyskom 5 400 obr./min. głównego nurtu, U8 stanie się najciekawszą ofertą w branży.

Wykorzystując niepowtarzalną i sprawdzoną technologię ochrony Seagate G-Force Protection, dyski U8 mogą wytrzymać wstrząsy w stanie wyłączonym sięgające 350 Gs i wstrząsy do 63 Gs podczas pracy - wartości najlepsze w branży i doskonałe dla wymogów montażu przez producentów OEM i sprzedawców oraz do pracy w środowisku domowym i biurowym. Ta przełomowa odporność na wstrząsy została osiągnięta poprzez najnowocześniejsze udoskonalenia napędu i elementy zewnętrznej ochrony przeciwwstrząsowej, takie jak miękka osłona SeaShield.

Dyski U8 dostarczane są również z wysoko cenionym oprogramowaniem DiscWizard, ochrzczonym przez pismo PC World "Najlepszym oprogramowaniem instalacyjnym i... najłatwiejszym w użyciu pakietem oprogramowania."

Dyski U8 będą dostępne w wariantach o pojemności 17,2, 13,0, 8,4 i 4,3 gigabajta. Egzemplarze testowe są już sprzedawane, a masowe sprzedaż producentom OEM rozpocznie się we wrześniu.

www.seagate.com

***

Wrocławska firma AB S.A. wprowadziła do swojej oferty nowy, odpowiadający najnowszym standardom model notebooka z serii Cybernote.

Nowy model CTX Cybernote 2300P wyposażony jest w kolorowy wyświetlacz z aktywną matrycą LCD o przekątnej 14,1" i rozdzielczością 1024 x 768 dpi oraz 8MB kartę graficzną z 64-bitowym akceleratorem. Zastosowano w nim procesory Intel Pentium II 300-400 MHz. Notebook sprzedawany jest z wymiennymi dyskami twardymi o pojemnościach od 3,2GB do 6,4GB, a także wymiennym napędem DVD lub 24-krotnym CD-ROM-em. Cybernote 2300P ma możliwość jednoczesnej pracy z dwoma bateriami, co wydłuża czas jego pracy do ponad 5 godzin. Warunkiem korzystania z tego rozwiązania jest zastąpienie napędu FDD lub DVD dodatkowymi bateriami. Model posiada także możliwość rozszerzenia pamięci - aż do 384MB (3 sloty po 128MB). Dodatkowo może być wyposażony w modem 56K, posiada 2 porty USB oraz wyjście i wejście telewizyjne.

Jako model multimedialny został wyposażony w kartę muzyczną z efektem 3D, a także wbudowane głośniki stereo i mikrofon.

Nowości sprzętowe

Jego cena detaliczna netto (konfiguracja z dyskiem 3,2GB) to 9460,00 + VAT.

www.ab.pl

***

W drugiej połowie sierpnia br. firma NEC wprowadza na rynek nowy DVD-ROM oznaczony symbolem DR-5500 8x. Prędkość odczytu danych wynosząca dla DVD 10,8 MB/s i czas dostępu 120 ms pozwalają odtwarzać płyty DVD z najwyższą jakością oraz w pełni korzystać z możliwości tzw. kina domowego.
DR-5500 w pełni wykorzystuje pojemność pamięci dysków DVD, umożliwiając jednocześnie odczyt tradycyjnych płyt CD z prędkością 40x (6 MB/s).
Nowy napęd NEC-a w pełni usatysfakcjonuje graczy komputerowych, a także osoby korzystające z nagrań audio i wideo.
NEC DR-5500 będzie dostępny w TCH COMPONENTS w pierwszych dniach września. Podstawowa cena netto dla firm komputerowych wyniesie równowartość 106 USD, sugerowana cena dla użytkowników końcowych - równowartość 120 USD.

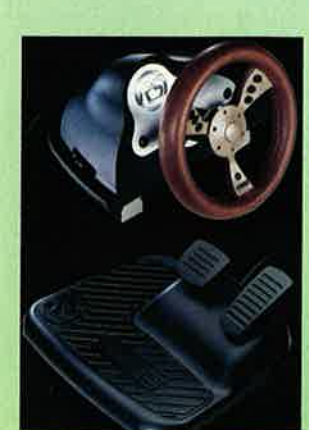
www.tch.com.pl

***

Korporacja IBM zaprojektowała dla NCAR (National Center for Atmospheric Research) superkomputer IBM RS/6000SP, dzięki któremu możliwe stanie się wykonywanie dokładnych symulacji zmian w klimacie Ziemi oraz zmian w środowisku naturalnym spowodowanych ingerencją człowieka. Szybsza około dwadzieścia razy od Deep Blue (komputer, który pokonał mistrza szachowego Garry'ego Kasparowa) maszyna nazwana została Blackforest. Dodatkowo IBM RS/6000 SP wykorzystany będzie do dokładniejszego prognozowania pogody, przewidywania występowania tornad i tym podobnych. Superkomputer zbudowano ze 160 dwuprocesorowych węzłów, 160 gigabajtów pamięci RAM i 2,5 terabajtowej macierzy dyskowej.

www.ibm.com

***



Act Labs. podało informacje o swoim najnowszym produkcie, to jest kierownicy Force RS, która jest najnowszą propozycją jeśli chodzi o sterowanie pojazdami kołowymi na ekranie komputera.

Rolstick

Pistolet to czy kierownica?

Wiele już w życiu widziałem, ale z czymś takim nie często miałem do czynienia. Właśnie pojawiło się w redakcji coś, co się nazywa Rolstick i służy do ... a jakże - grania. Na początku zupełnie nie wiedziałem, jak to ma działać, ale później mogło już być tylko lepiej. Po kilku godzinach przyzwyczajania się doszedłem w końcu do wniosku, że ta zabawka jest nawet w porządku.

J-L-P

Ale zacznijmy od początku. Na pierwszy rzut oka Rolstick nie przypomina niczego znanego. Jednak już po chwili można się dopatrzyć znajomych kształtów. Po pierwsze - rączka. Układając na niej dłoń, szybko okaże się, że palec wskazujący trafia na coś w rodzaju spustu, a kciuk na dwa przyciski. Dobra, to już jest coś. Zostało jeszcze czarne kółko na końcu. Okazuje się, że jest to ni mniej ni więcej - kierownica. Wiem, trochę mała, ale uwierzcie mi - to jest kierownica. I pomyśleć, że sam na to wszystko wpadłem (czytanie instrukcji jest oczywiście zabronione ;-). Właściwie najtrudniejsze mogłoby być domyślenie się, że jest to urządzenie do grania, ale w tym pomaga złącze na końcu kabla - wpina się je do standardowego portu gier, co gwarantuje kompatybilność z absolutnie wszystkimi grami.
Pobieżne oględziny wypadają niestety na niekorzyść Rolsticka. Po pierwsze, wykonany jest z czerwonego (amerykańskie przepisy dotyczące przedmiotów przypominających broń), ohydnego plastiku, który naprawdę mógł być zastąpiony lepszym. Po drugie, kierownica jest obłożona gąbką, która ma tendencję do kruszenia się. Co prawda można ją względnie prosto wymienić na nową, ale już widzę dostępność takich akcesoriów w polskich sklepach. No i wreszcie spust, który jest twardy i niewygodny, a po kilku minutach zabawy może wywoływać dość niemiłe odczucia. Początek kiepski, ale nie należy się od razu zrażać.
Po rozpoznaniu terenu przyszedł czas na ofensywę. W ruch poszły gierki. I tutaj okazało się, że w praktyce sytuacja wygląda o wiele lepiej, niż to się zapowiadało. Przez pierwszych kilka okrążeń miałem pewne problemy z opanowaniem mojej Corvette, ale po kilku chwilach sytuacja mocno się poprawiła. Głównym tego powodem była kierownica. Pomimo tego że mała, ma ona swoje zalety, które mogą się podobać. Kąt skrętu wynosi ok. 30 stopni w każdą stronę, co jest sporym odstępstwem od normy (zazwyczaj jest kilkakrotnie większy). Rozwiązanie takie, mimo iż nietypowe, może zyskać wielu zwolenników. Wynikiem zmniejszenia zakresu ruchów kierownicy jest przede wszystkim znaczne zwiększenie jej czułości. Dzięki temu nie trzeba machać rękoma aż do utraty czucia w ramionach. Z drugiej strony może to sprawić kłopoty mniej wprawnym kierowcom, którym może nie udać się opanowanie samochodu, ale mówi się trudno - albo rybki, albo akwarium. Nie można mieć wszystkiego. Natomiast niekwestionowaną zaletą konstrukcji kierownicy jest czarna gąbka. Pomijając jej nietrwałość, sprawia ona, że jazda nabiera zupełnie nowego znaczenia. Ze względu na szorstką powierzchnię, palce nie ślizgają się po kierownicy, a jej sprężysta struktura wydatnie poprawia ergonomię (dłoń znacznie wolniej się męczy).

Drugim ważnym elementem zabawki jest spust. Wbrew pozorom, nie służy on do strzelania, ale do dodawania gazu i hamowania. Pełni on rolę analogowego drążka, który reguluje prędkość. Aby tego dokonać, konieczne stało się wprowadzenie możliwości przesuwania spustu do przodu i do tyłu. Strona, która odpowiada za przyspieszanie, ma znacznie dłuższy skok niż hamulec. Pozwala to na dokładne kontrolowanie prędkości oraz na szybkie i natychmiastowe zwalnianie. Takie rozwiązanie ma tylko jedną wadę: nie można jednocześnie wcisnąć gazu i hamulca. Nazwijcie mnie degeneratem, ale bez tego nie potrafię jeździć :-).
No i na koniec zostały przyciski. Właściwie są w porządku, ale mają jeden mankament - są tylko dwa. W dzisiejszych czasach to zdecydowanie za mało.
Cóż, przyszła pora na podsumowanie, a ja wciąż nie wiem, co myśleć o Rolsticku. Z jednej strony bardzo rzucają się niedociągnięcia w wykonaniu, ale z drugiej - jeździło się całkiem miło. Wydaje mi się, że Rolstick jest propozycją dla niektórych. Jeżeli wciąż poszukujesz dobrej kierownicy i przetestowałeś już setki, to może właśnie to urządzenie Ci się spodoba. Atutem na pewno jest niska cena, która powinna zachęcić graczy. ■

INFO CD-ACTION

Rolstick

Dane techniczne:
podłączenie: gameport
przyciski: 2
osie: 2

Plusy:
- niezła kierownica
- wykorzystanie portu gier

Minusy:
- spore braki w wykonaniu
- tylko dwa przyciski

Dostarczył:
Sunnyline
62-081 Przeźmierowo, ul. Solowa 5
tel. (0-61) 814-18-69, fax 814-18-70

Internet:
sunnyline@horyzont.com.pl

Cena:
50 zł

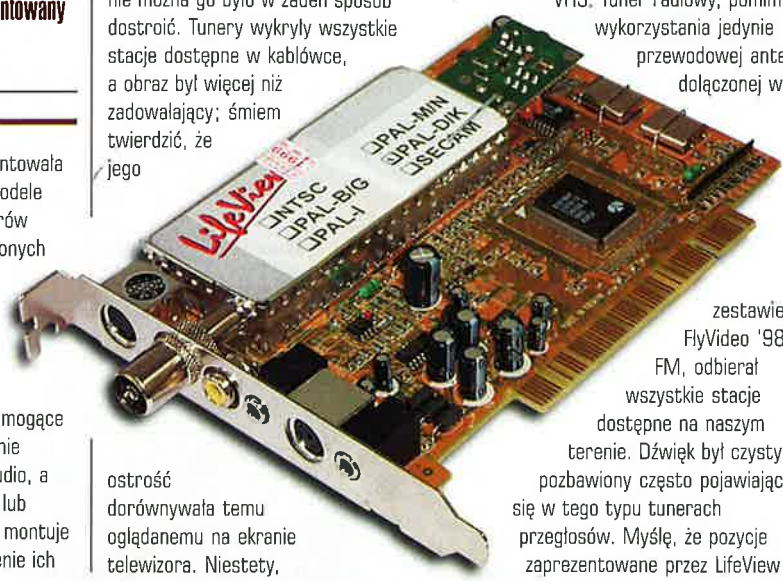
LifeView FlyVideo'98

Telewizja i radio w komputerze.

Często bywa tak, że mamy w domu jeden telewizor. W kablówce na kanale muzycznym jest koncert naszego ulubionego wykonawcy, ale rodzice oglądają brazylijski serial i nie pozwolą, żebyśmy im przerwali. Niestety mamy za mały pokój, by wstawić do niego nawet niewielki telewizor, bo obok komputera i wieży nic się już nie zmieści. Istnieje znakomite rozwiązanie takiej sytuacji, a mianowicie tuner telewizyjny montowany do komputera.

MIKE-L

Firma LifeView zaprezentowała ostatnio dwa nowe modele komputerowych tunerów telewizyjnych, stworzonych na bazie układu Bt878KHF produkcji Brooktree - FlyVideo'98 i FlyVideo'98 FM. Urządzenia różnią się od siebie tym, że jedno posiada dodatkowo radio mogące mieć zastosowanie wtedy, gdy nie posiadamy w pokoju zestawu audio, a lubimy słuchać podczas zabawy lub pracy ulubionych audycji. Karty montuje się do komputera poprzez włożenie ich do wolnego gniazda PCI. Następnymi czynnościami są: podłączenie przewodu antenowego lub telewizji kablowej i podpięcie czujnika zdalnego sterowania. Możemy również połączyć wyjście dźwiękowe tunera z kartą muzyczną za pomocą znajdującego się w zestawie kabelka. Urządzenia umożliwiają odbiór obrazu w najpopularniejszych standardach nadawania sygnału telewizyjnego, w tym polskiego PAL D/K. Po połączeniu wszystkich przewodów należy zainstalować sterowniki oraz oprogramowanie, wyszukać i zapamiętać stacje i możemy cieszyć się ulubionymi programami. Możliwe jest także podłączenie dowolnych urządzeń poprzez złącze chinch (kamer, magnetowidów i tym podobnych). W przypadku karty wyposażonej w tuner FM należy ustawić częstotliwości poszczególnych rozgłośni radiowych. Także w tym wypadku możemy odsłuchiwać preferowane audycje. Jeśli cenimy sobie wygodę, to niezastąpiony okaże się pilot, dzięki któremu możliwa jest pełna kontrola nad wszystkimi funkcjami tunera. Niestety nie obsługuje on oprogramowania radia, co nieco zmniejsza komfort pracy, ale dzięki funkcji "mouse" możemy za jego pomocą sterować na odległość kursorem myszy. Testowane karty sprawowały się podczas testów całkiem poprawnie i wykrywały wszystkie kanały telewizyjne z anteny zewnętrznej, choć w przypadku słabego sygnału i długiego przewodu łączącego kiepską antenę z tunerem obraz nie był najlepszej jakości i nie można go było w żaden sposób dostroić. Tunery wykryły wszystkie stacje dostępne w kablówce, a obraz był więcej niż zadowalający; śmiem twierdzić, że jego ostrość dorównywała temu oglądanemu na ekranie telewizora. Niestety, wyświetlane detale obrazu, szczególnie przy szybkim ruchu obiektów, ujawniały pewne zniekształcenia, schodki, co nie wpływało pozytywnie na jakość odbioru. Dodatkową i zarazem atrakcyjną funkcją obydwu kart jest możliwość zapisania na dysku pojedynczych klatek obrazu jak i całych sekwencji wideo. Wszyscy wiemy, że chcąc obrabiać za pomocą komputera filmy, potrzebna jest droga karta. Przeciętnemu użytkownikowi nie jest potrzebna wysoka jakość i sprzętowa kompresja, dlatego możliwości, jakie daje FlyVideo, powinny zadowolić każdego. Pełne spektrum rozdzielczości, głębi kolorów oraz sposobów programowej kompresji daje całkiem dużo sposobów konfiguracji i kontroli nad samplowanym obrazem. Niestety ilość klatek animacji na sekundę uzyskiwana w rozdzielczości 320x200 i 640x480 nie nastraja pozytywnie, dlatego karta nadaje się bardziej do wykorzystania w mało jeszcze rozpowszechnionych w Polsce wideo konferencjach. Do kontaktów audiowizualnych ze znajomymi wyposażonymi w podobny sprzęt i odpowiednio szybkie połączenie poprzez internet można użyć dołączonego oprogramowania VideoLive Mail, pozwalającego na prowadzenie pogaduszek i jednoczesnej obserwacji współrozmówcy. Dodatkowo istnieje konieczność zakupu jednej z małych komputerowych kamer lub innej, nawet VHS. Tuner radiowy, pomimo wykorzystania jedynie przewodowej anteny dołączonej w zestawie FlyVideo '98 FM, odbierał wszystkie stacje dostępne na naszym terenie. Dźwięk był czysty i pozbawiony często pojawiających się w tego typu tunerach przegłosów. Myślę, że pozycje zaprezentowane przez LifeView można z czystym sumieniem polecić użytkownikom chcącym na ekranie swojego komputera pooglądać telewizję lub przy pomocy kamery obrabiać amatorsko filmy czy prowadzić wideopogaduszki przez internet. ■



INFO CD-ACTION

LifeView FlyVideo'98
LifeView FlyVideo'98 FM

Dane techniczne:
Chipset: Brooktree Bt878
Magistrala: PCI 2.1

Plusy:
- prosta instalacja i obsługa;
- dobrej jakości radio (model z tunerem FM);

Minusy:
- schodki podczas szybkiego ruchu na ekranie;
- mała ilość klatek na sekundę przy zgrywaniu animacji;

Dostarczył:
Proabit
00-834 Warszawa, ul. Pańska 97
tel. (0-22) 654-76-65, fax 654-76-74

Internet:
www.proabit.com.pl
www.lifeview.com.tw

Cena:
(z VAT): 300 zł i 330 zł wersja z FM

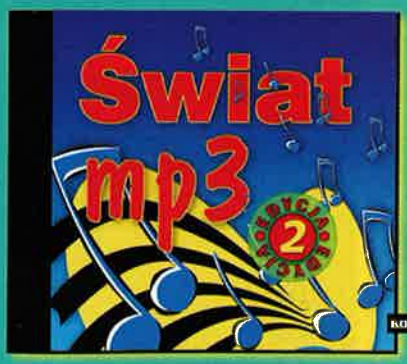
Nowości sprzętowe

Nowoczesne i ergonomicznie zaprojektowane kółko, wyposażone w nie ślizgające się pedały, ma za zadanie znacznie bardziej ułatwić zabawę. Najciekawszym rozwiązaniem technicznym przedstawionym przez producenta jest wykorzystanie technologii cartridge'ów. W kasetkach mieści się elektroniczny mózg urządzenia i jest on odpowiedzialny za właściwości sprzętu. Zmiany, jakie następują w technologii I-Force oraz oprogramowaniu, można będzie wprowadzać do kierownicy wymieniając jedynie stary moduł. Na początku dostępne będą trzy kasety przeznaczone do różnych rodzajów gier. Kierownica ma być multiplatformowa, czyli zgodna z produkowanymi obecnie konsolami, jak i z PC. Dla blaszaków przewidziano moduł odpowiedzialny za implementację technologii force feedback w grach DOSowych, które standardowo jej nie obsługują. Kierownice będzie można wykorzystać w komputerach wyposażonych w procesory serii 486 i lepszych, ale posiadających wolny port USB, system Windows 95/98 i DirectX 6.0. Na kółku znajdziemy siedem przycisków, ośmiokierunkowy cyfrowy pad, system zmiany biegów zapożyczony z bolidów F1, pedały gazu i hamulca. Co ciekawe, obok tego ostatniego przewidziano trochę miejsca na praktyczną podpórkę, dzięki której możemy wygodnie oprzeć stopę, przez co nie jesteśmy zmuszeni do trzymania jej w niewygodnej pozycji na pedale. Kąt obrotu kierownicy mieści się w granicach 270 stopni. Dosyć długi przewód łączący z komputerem wystarcza na komfortowe podłączenie do komputera. Najciekawszą informację zostawiłem na koniec, otóż producent obiecuje wieczystą gwarancję na produkowane przez siebie cacko.

www.actlab.com

Swarzędz-Jasin, 3 sierpnia 1999 r.: Firma Cadena Systems ze Swarzędza-Jasina, (http://www.cadena.com.pl/), jedyny autoryzowany dystrybutor Iomega Corporation na polskim rynku, wprowadza do swojej oferty nowy napęd wymiennych dysków magnetycznych - ZIP ATAPI 250 MB.
Oto podstawowe cechy najnowszego produktu firmy Iomega:
· Możliwość wykorzystania dyskietek 250 MB oraz 100 MB
· Najpopularniejszy na świecie interfejs IDE/ATAPI
· Pakiet atrakcyjnego oprogramowania (w wersji retail)
Dane techniczne napędu Iomega ZIP 250 ATAPI:
· Pojemność - 250 MB
· Interfejs IDE/ATAPI
· Dostępne wersje OEM oraz retail (w pudełku)
· Zapis i odczyt dysków ZIP 100 i 250 MB
· Możliwość pracy jako napęd A: (bootujący)
· Średni czas dostępu - 29 ms
· Prędkość obrotowa - 2941 RPM
· Maksymalny transfer danych - 2,4 MB/s (dysk 250 MB)
· Wymiary: 163 x 101 x 25 mm
· Obsługa trybu DMA/PIO
· Oprogramowanie IomegaWare (sterowniki + narzędzia), Norton ZIP Rescue, Recordit!
· Wymagania sprzętowe: Pentium 100 MHz, DOS/Windows 3.1x/9x/NT

www.cadena.com.pl



Metoda kompresji MPEG Layer3 powszechnie znana jako MP3 zrobiła niewyobrażalną karierę. Jest to obecnie najpopularniejszy i najbardziej wspierany przez producentów sprzętu i oprogramowania format audio wykorzystywany do przechowywania i transmisji w internecie utworów muzycznych. Na płycie znajdziecie całą gamę narzędzi przeznaczonych do obsługi tego standardu - m.in. rippery, playery, encodery oraz najnowszy WinAmp w wersji PL. Dodatkowo umieściliśmy sporą kolekcję nagrań i kilka artykułów poświęconych "em-pe-trójom".

25 zł
KOD: CD-001

Jedyna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, somplji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trainerów, patchy, Drivery, mnóstwo programów narzędziowych, kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do serii FIFA, Rainbow Six i innych gier, urlyki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

25 zł
KOD: CD-002

Multimedialny program do nauki matematyki. Jako jedyny zawiera aktualny program nauczania dla szkół podstawowych i gimnazjum zgodny z zaleceniami Ministerstwa Edukacji Narodowej. W programie znajdziesz ponad 1500 zagadnień i definicji, 17 prezentacji multimedialnych, 5500 zadań, testy sprawdzające. Matematyk rozwiązuje zadania słowne, rysuje wykresy funkcji oraz konstruuje dowolne figury geometryczne.
Pamiętaj, ceny aktualne tylko do końca września!!!

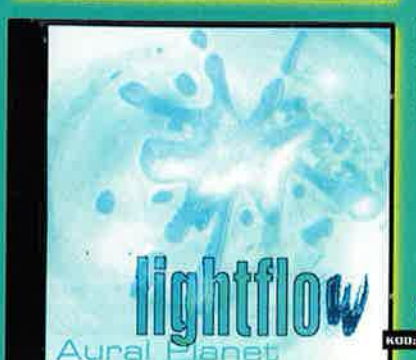
59 zł
KOD: CD-003

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety. Stworzono on podstawie tej słynnej produkcji z Epic MegaGames. Obowiązkowe dla każdego fana tej gry.

25 zł
KOD: CD-004

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom dostępnym w sieci możesz on. zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga użycia odpowiednich narzędzi. Na naszej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne aby korzystać z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail.

25 zł
KOD: CD-005



Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli tzw. "wolnego", "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. "sceny komputerowej": Jacek "Falcon" Dopka, Konrad "Jay G" Gmurek i Adam "Scorpik" Skorupa.

20 zł
KOD: CD-006

25 zł
KOD: UP-001

10 zł
KOD: SP-001

Podkładka firmowa pod mysz

8 zł
KOD: UP-002

Aby zamówić dowolny z prezentowanych produktów, wpisz na przekazie (w rubryce kod produktu) jego oznaczenie kodowe.

Jeżeli zamówisz dwie płyty (za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet "Lightflow"!

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od miesiąca ...GRUDZIEŃ... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ **Kod produktu** ....

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od miesiąca ...GRUDZIEŃ... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ **Kod produktu** ....

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od miesiąca ...GRUDZIEŃ... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ **Kod produktu** ....

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od miesiąca ...GRUDZIEŃ... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ **Kod produktu** ....

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były/już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumeratę) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Sierpnia opłacamy najpóźniej do 15-tego Czerwca, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r. ; wszystkich z 97 r. ; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2/99 r. !!!

- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

CD-Action

nie kosztuje dużo:

1. **10 zł** na miesiąc w prenumeracie rocznej
2. **10,50 zł** w prenumeracie na 6 miesięcy
3. **11 zł** w prenumeracie na 3 miesiące

Prenumerata z gadżetami!!!

Uwaga ciągle jeszcze istnieje możliwość zamówienia prenumeraty na nowych zasadach. Można wybrać jeden z kilku wariantów:

• Zamówienie na 3 miesiące + długopis

+

= **34zł**

33 zł za 3 CDA + 1 zł za długopis = 34 zł
W pierwszej przesyłce (czyli w paczce z numerem grudniowym) znajdziesz długopis firmowy CD-Action.

• Zamówienie na 6 miesięcy + długopis + plakaty

+

+

= **69zł**

63 zł za 6 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty = 69 zł
Pierwsza przesyłka (grudniowa) będzie oprócz numeru CDA zawierać długopis CD-Action i paczkę z plakatami.

• Zamówienie roczne (12 miesięcy) + długopis + plakaty + czapeczka CDA

+

+

+

= **129zł**

120 zł za 12 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty + 3 zł za czapeczkę CDA = 129 zł
W pierwszej paczce (raczej ciężkiej) w grudniu znajdziesz długopis, plakaty i czapeczkę CD-Action.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Myśl miesiąca: ***Demokracja polega na tym, że trzeba innym pozwolić się wygadać. © Pietro Nenni.***

Dzisiejsza myśl miesiąca jest jakby mottem tego działu CDA i wystarczy za wszelkie nasze komentarze. Zatem tylko zapraszamy do lektury oraz do "wygadywania" się na wszelkie (lecz choć troszkę związane z CDA) tematy. Przypominamy jeszcze o tym, że w każdy piątek, w godzinach 14-16, można sobie pogadać z nami na żywo na kanale #cdaction (na IRCu) i bezkarnie udusić gumowego kurczaka Mr Jediego.

Mniej Action Redaction?

Chyba nie było czytelnika, który czytałby Action Redaction od jego powstania z taką przyjemnością i satysfakcją jak ja. Jeszcze kilka miesięcy temu nie wyobrażałem sobie czegoś, co zaraz powiem: zmniejszcie AR!!! To stwierdzenie (za które pewnie będę wyklęty przez większość) jest pewnie równie kontrowersyjne, co (z pozoru) głupie!!! Ale jednak. Znakomita większość czytelników nie pamięta czasów, kiedy na listy odpowiadał Jedi i (gościnnie) Smuggy. Jednak wtedy do AR pisało mniej osób, ale każda z nich miała coś do powiedzenia. Owszem - zdarzały się nudne listy, ale za to odpowiedzi rekompensowały wszelkie niedostatki. A co się stało teraz? Odpowiedzi pozostały doskonałe, gorzej z listami... AR jest, był i (mam nadzieję) będzie takim hyde-parkiem czytelników, w którym każdy może się podzielić mniej lub bardziej dowcipną uwagą z innymi (no i oczywiście zostać całkowicie wykpiony przez duet S&J:))) I tu prośba dla Wspaniałego Duetu: przestańcie drukować durne (czyt. nudne, na które trzeba poważnie odpowiedzieć) listy! Ograniczcie się tylko do tych krytykujących Was (odpowiedzi na nie to prawdziwe dzieła sztuki! ;)) i naprawdę fajnych, z jajem, lub też oczywiście z sensownymi propozycjami. Inne nie powinny mieć prawa bytu! Tak więc jeżeli nie będzie na tyle tych fajnych i pożytecznych listów, aby zapełnić cztery strony, zacznijcie sami pisać do siebie!!! ;)))) Wtedy to by było! (Swoją drogą: Alex się żartem przyznał, że takie rzeczy robili w TS!!!)

Qń z Kielc

Musisz pamiętać o jednym: AR to nie jest jednak dwuosobowy kabaret ani Hyde Park, tylko dział łączności z Czytelnikami. Stąd nie możemy ograniczać się tylko do tych listów "z jajem". No, chyba że tylko takie będziecie pisać. AR ma odpowiadać na Wasze problemy i pytania związane z gazetą - i na te śmieszne, i na te poważne. W sumie nawet bardziej na te drugie; listy mniej poważne są po to, byście mogli od czasu do czasu odreagować przy lekturze. Pisać sami do siebie nie zamierzamy, Wy nadsyłacie wystarczająco dużo listów. Gdybyśmy je co miesiąc sprzedawali na makulaturę, mielibyśmy za to duuuużo piwa i fistaszków... A tak? - wszystko zgarnia Naczelny... buuuuu....

Witam

Jak takim paskudom udało się zainteresować sobą tyle dziewczyn:)? Macie jakiś przepis?

Zazdrośnik? Fakt, sposób mamy. A) należy być sobą. B) dodatkowo należy być świrem. Reszta już idzie sama, z górki. No i należy być tak urodziwymi jak my, to jasne! Do tego nie zaszkodzi jakiś gumowy gadżet - ot na przykład kurczak Jediego (on go naprawdę ma! - trzyma go w jednej z szuflad swojego biurka!). I bez skojarzeń mi tu!

Tak naprawdę to fajnie, że płeć piękna czytuje takie farmazony :). Powinniście się ustosunkować do życzeń Czytelników (stale proszą o te same rzeczy, a wy ciągle ich olewacie). Jedyne, co czytają, to: możliwe, niewykluczone, myślimy o tym, może kiedyś.

Jak widać, mamy całkiem niezły zasób synonimów (do feministek: czemu są "synonimy", a nie ma "córkonimów"??? Przecież to kolejna męska dyskryminacja kobiet!). Prawda jest taka, że te wszystkie zwroty znaczą to samo: "ludziska, na razie nic z tego, ale nie wykluczamy, że kiedyś uda się to zrobić, lecz wolimy nie składać konkretnych obietnic" - tylko że brzmią krócej. Nie chcemy bowiem obiecywać Wam gruszek na wierzbie, byście potem nie mieli pretensji. Ciągle robimy, ile możemy, a że Wy macie mnóstwo równie dobrych, co (zwykle) bardzo kosztownych i trudnych w realizacji pomysłów... Przyznacie jednak, że staramy się realizować Wasze postulaty na miarę swoich sił i możliwości.

Do K.D. - spoko, to że Lara jest silikonową panienką ze szpanerskimi pistolecikami nikomu nie wadzi (wręcz wadziłoby gdyby, tego silikonu było mniej - to do Elwirki :)). Trzeba także oddać pokłon w stronę prowadzących ten cyrk: chłopaki, macie bardzo ciekawie zryte łby - kiedyś się tam zjawię, by wymienić z wami doświadczenia. Odmowy nie przyjmuję. Howgh. Powiedziałem.

HOODY

No to zapraszamy. Ps. Wcześniej spisz testament i wypełnij kartę dawcy narządów. Mózg (jeśli takowy posiadasz) przeznacz jednak na paszę dla kurczaków (gumowych?) (TAAAK!!! - dop. Jedi). Skoro chcesz nas odwiedzić, to znaczy, że nie jest on nic warty.

Jedno pytanie

Dlaczego na listy odpowiadają tylko Smuggler & Jedi? Czy tylko oni mają takiego świra? (...) I dlaczego uchodzą za redakcyjnych świrów?

Maverick

Sam sobie odpowiedziałeś. Trzeba być świrem, by to robić - więc padło na nas dwóch. A że Jedi ma gumowego kurczaka Barnabę, to i wybór był łatwiejszy.

Bzidka pani!

(...) Miałem napisać recenzję z jakiegoś tematu. Pomyślałem, że napiszę go z Waszego pisma.

Eeeej, to się nazywa plagiat! Więcej tego nie rób!...

Wybrałem NBA 99. Kiedy go już napisałem, przepisując z pisma [heh, jak to pięknie brzmi - redakcja], ***dostałem 3+. Powiedzcie dlaczego? Czy Wasz poziom jest taki niski, czy moja pani od polskiego ma mało oleju w głowie? (...)***

???, Piastów

Ocena nas troszkę zasmuciła. Sam niedawno napisałem gościowi z III klasy LO wypracowanie z polskiego i dostał(em?) 6, z komentarzem: "praca bardzo dojrzała" - ja myślę :). Czemu tylko 3+? Cóż, panie od polskiego nie lubią stylu, w jakim piszemy recenzje (słownictwo w nim używane nie jest piękną, literacką, mickiewiczowską polszczyzną). A może po prostu los pokarał Cię za plagiat? Ew. następnym razem napisz/przepisz Pana Tadeusza - jak dostaniesz mniej niż 4, daj znać. W każdym razie autor recenzji się zdołował, choć na maturze z „polaka" poszło mu lepiej niż dobrze...

Panienka na linii

1. Czy uważacie, że kobitki są gorsze od facetów? Zawsze podkreślacie, że list napisała Wam dziewczyna. (...) Nie rozumiem.

Uważamy nawet, że są lepsze - choćby dlatego właśnie wolimy je od facetów, che che. Natomiast podkreślamy, że list jest od dziewczyny, gdyż, skromnie licząc, 95% czytelników to faceci, więc listy od dziewczyn nie są zbyt częste (to na szczęście nie jest regułą).

2. Co do lasek - czy podnieca Was Lara Croft, królowa silikonu? Może i niezła z niej *, ale troszkę ciężko byłoby ją... powiedzmy "przytulić".***

W naszym wieku preferujemy już realnie istniejące przedstawicielki płci pięknej, nie te z komputerów. Natomiast co do przytulenia - uwierz mi, że dla chcącego nic trudnego. Możemy Ci to _namacalnie_ udowodnić.

3. Dlaczego faceci uważają, że laski nie nadają się do krwawych gier? Ja je uwielbiam! Zawsze gdy jestem wściekła na jakąś larwę albo łebka, to grając w Q2 wyobrażam sobie, że te potworki to właśnie one/oni. (...)

Dżastina z Torunia

Psycholog pewnie by załamał ręce i zaczął lament nad dewastującym psychikę wpływem gier... ale my po cichu robimy tak samo. Ostatecznie lepiej wyładować agresję przed ekranem niż na żywym człowieku czy zwierzęciu. Komputer pełni w tym momencie rolę piorunochronu. (Ja mam do tego gumowego kurczaka - Jedi).

Pecet łączy

(...) Na zakończenie chciałbym powiedzieć o dziewczynie, którą poznałem 2 tygodnie temu. Wyobraźcie sobie, zaraziłem ją [CO TAKIEGO???! - redakcja] ***grami i użytkami na PC*** [ufff]. ***Teraz przylatuje do mnie co dwa dni nie tylko po to, by pograć, ale i poczytać CDA. Dzięki Wam za to, chyba się zakochałem i to z wzajemnością. Jesteście super!!!*** [tu jakieś trzy linijki wykrzykników]

??? z ???

Jak to jest?

(...) Przyznam się, że kiedyś nie czytałem recenzji (...), interesowały mnie same CD. Teraz jest na odwrót. (...) Co do pełnych wersji - nie wiem, czy zauważyliście, że w PD coraz więcej graczy chce się pozbyć waszych hitów. Czyżbyście dawali za słabe gry?

Jeśli pismo kupuje jakieś 100.000 ludzi, to zawsze jakiejś części z nich dana gra nie przypadnie do gustu. Więc po prostu chcą ją/je sprzedać, bo co mają z nią robić? Nie ma w tym nic dziwnego. Równie dobrze mógłbyś powiedzieć, że np. TR3 albo Q2 jest cienki, bo ileś tam osób go sprzedaje...

Dziwi mnie jeszcze jedna rzecz. Jak możecie sobie pozwolić na takie bluzgi na Was. Przecież nie musicie tego drukować. Ale to Wasza sprawa, przynajmniej jest się z czego pośmiać.

K.J. ze Szczecina

Drukujemy Wasze opinie - i te pochlebne, i te krytyczne. Cenzurowanie niepochlebnych opinii byłoby nieuczciwością. Każdy może powiedzieć, co o nas myśli (byle kulturalnie), a sami czytelnicy ocenią, ile w tym racji.

Bullshit!!!

(...) Mój kolega ze szkoły przedstawia się jako współpracownik CDA i zaproponował mi pirackie kompakty. Powiedział też: "a co ty myślisz, CDA to duża firma, która swe zyski opiera na rozprowadzaniu pirackich wersji".

Silencer

Facet! Bój się Boga! I Ty w to wierzysz?! Ten kolega po prostu chrzani jak potłuczony!!! Nie wspominając już o tym, że nasi współpracownicy (stali) mają legitymacje prasowe - właśnie po to, by móc udowodnić, że są naszymi współpracownikami. Każ mu się udławić tymi piratami i niech spada na drzewo! (Z gumowym kurczakiem - Jedi). "Współpracownik", niech no go kiedyś dorwiemy, to dopiero będziemy "współpracować"... A propos: znasz dowcip o zajączku i niedźwiedziu? Otóż niedźwiedź załatwił się za krzaczkiem i z braku papieru toaletowego skorzystał z przechodzącego obok zajączka. Od tej pory zajączek chwalił się, że "nawiązał współpracę z niedźwiedziem"...

Zawartość Cover CD

(...) Po co aż tyle stron na "Zawartość"? Wystarczy pół strony i opis w rodzaju: xxxx - demo znakomitej przygodówki, xxxx - demo fliperów itd.

Krzysiek Raczkowski, Wrocław

Po co aż pół strony w takim razie? Przecież można zrobić jeszcze prościej: xxx, xxx, xxx - nawalanki, xxy, xxz, xxv - RTSy itd. A klawiszologię, wymagania sprzętowe, ograniczenia wersji demo, problemy z instalacją, itp. rozgryzacie już sami! Dzięki temu całego CD da się opisać na 1/4 - 1/3 strony. A że będą się ludzie wkurzać, oburzać, narzekać, że niepotrzebnie instalowali demo, które nie miało szansy ruszyć na ich maszynach itd. - co tam, widać to jacyś lamerzy, skoro sami się tego nie domyślili! (Oj, Smuggler, przesadzasz, przecież są jeszcze wróżki, za niewielką opłatą pomacają krążek i przepowiedzą, co trzeba - Jedi).

Tajna spóła?

(...) Czy nie jest to dziwne, że gry typu Digging Jim wymagają co najmniej P90? Przecież pamiętam, że grałem w coś takiego na Atari 65XE! Czym się różni nowa wersja - są tam trójwymiarowe diamenty, czy jak? (...) Patrząc na rozwój gier, można by pomyśleć, że producenci gier mają jakąś umowę z producentami sprzętu.

Viking z TBG

Nie jesteśmy zwolennikami tzw. "teorii spiskowych", ale czasem, prawdę mówiąc, też tak podejrzewamy. W każdym razie jest to błędne koło: nowe gry -> potrzebny

lepszy sprzęt -> pojawiają się "mocniejsze" gry, wykorzystujące lepszy sprzęt -> potrzebny jeszcze lepszy sprzęt... itd.

Dyskryminacja?

(...) Zauważyłem, że w jednym numerze część recenzentów ma po kilka gierek do opisu, a inni w ogóle (np. 6/99 - Jaspin - 8, Anakha - 0). Czemu tak się dzieje?

Qrczak z Rożna

Sprawa jest prosta - gdy pojawiają się jakieś gry, tak do recenzji, jak i zapowiedzi, pierwszeństwo mają redaktorzy pracujący u nas na etat. A jak coś mimo wszystko zostało - otrzymują je współpracownicy.

Star Wars wpadka

Pozwolę sobie zacytować Was (nr 05/99) - "w numerze czerwcowym (...) baaardzo dużo informacji o nowej części Star Wars (...), unikalne materiały, mnóstwo danych". Załem biegnę do kiosku, kupuję CDA (...) i co widzę - NIC. (...) Sprawdzam CD (...), jest katalog Star Wars (...), czytam (...). Te Wasze unikalne informacje były już w Cinemie (...), każdy zainteresowany znał większość tych faktów (...) Ps. Wredni imperialiści!

Marcin T. "Lando"

No tak, tu się Wam należy kilka słów wyjaśnienia. Mr Jedi przygotował bowiem naprawdę czadowy tekst, okraszony masą zdjęć (niektóre naprawdę unikalne), no i w ogóle stawał na głowie, by zaskoczyć Was wieloma ciekawymi informacjami. Problem tylko w tym, że LucasArts zastrzegł sobie prawo autoryzacji wszystkich tekstów publikowanych na łamach gazet (przynajmniej komputerowych) o nowej części Star Wars. I co? I nie zgodzili się na publikację tego tekstu, ponieważ (marketing...) na razie nie chcą zdradzać tzw. "kulisów srebrnego ekranu", by jeszcze bardziej rozpalić ciekawość fanów. Po wycięciu zastrzeżonych fragmentów i fotek z tekstu zostało to, co mieliście na CD - czyli w sumie rzeczy dobrze już znane fanom Star Wars. Dlatego właśnie tekst nie poszedł na łamy, a wylądował na CD... No cóż, nie mogliśmy NIC na to poradzić. Obiecujemy jednak, że powrócimy jeszcze do tego tematu i postaramy się zamieścić na CD rozmaite ciekawostki związane z tym filmem (gdy już będzie można). Przepraszamy fanów SW za zawód i narobienie im apetytu - no, ale kto mógł to przewidzieć... :(Nawiasem mówiąc, popatrzcie sobie na screeny i okładkę CDA 07/99 (chodzi o te ze Star Wars) - widzicie wszędzie te dopiski, że copyright, że użycie "under autorisation" itd. Jak widać, nie zmyślamy...

Propozycje

1. Skoro nie chcecie segregować recenzji działami, to może róbcie to wedle uzyskanych ocen (na początek te z 1, na koniec te z 10).

A coście się tak uparli na to, by gry segregować? Militaryści jacy, czy co - wszystko musi być na baczność, podzielone, posegregowane itp.? Naprawdę tak Wam przeszkadza, że w żaden sposób nie segregujemy gier? Nam taki chaosik odpowiada, ponieważ każda kolejna strona jest zaskoczeniem dla gracza.

2.Tytuł w formie oryginalnego logosa (Jagged Alliance, Corsairs itp.) jest COOL (...)

Fool

I dlatego je wstawiamy, gdy tylko mamy odpowiedni logosik.

Anty-anty feminizm

Do anty-feministy z Bydgoszczy! Facet, co ty, z ery dinozaurów jesteś? Myślisz, że kobieta to do sprzątania, gotowania i rodzenia dzieci? Zacofany jesteś nieziemsko. Myślisz, że jak dziewczyna, to już nie może siedzieć 18 godzin przy komputerze, czytać CDA i interesować się "męskimi" sportami? Dziewczyny, nie jesteśmy gorsze, piszcie do CDA, by pokazać tym przemądrzałym, że my też wiemy, jak włączyć komputer.
(...) PS. Jesteście suuuuper!

Beata i Ania z Piekar Śl.

Khm, nieważne czy dziewczyna, czy facet - 18 godzin przed monitorem to już lekka przesada. Wiemy, bo niejeden raz testowaliśmy... dla dobra ogółu.

Sprzęt i obrażalscy

(...)Uważam, że wprowadzenie kącika technicznego było trochę chybionym pomysłem (...). W miejsce tego można było wprowadzić poradnik komputerowy (...) z jakimiś kursami (...)

No cóż, kącik sprzętowy cieszy się sporą popularnością i ma swoje stałe miejsce na naszych łamach. To jednak nie oznacza, że nie mogą pojawiać się inne działy, prawda?

(...)Teraz z innej beczki. Nie krytykujcie ludzi, którzy żądają obniżki ceny CDA - nieszczęśliwym trzeba pomagać, wspierać i współczuć, a nie nabijać się z nich, to jest niehumanitarne. Ludziska (to do tych nieszczęśliwych), jeśli 15 zł za pełną wersję + dema + scena + gazeta (w końcu niezgorsza) wydaje się Wam kwotą zbyt wygórowaną, to czas się przewietrzyć i zdrowo "strzelić baranka" o ścianę. Taki jest świat - wszystko kosztuje, tym więcej, im lepszej jest jakości. Jeśli już jestem przy narzekaniach (...), czasem rzucają mi się w oczy żale o obrażliwie odpowiedzi na łamach AR. Myślę, że wszystko jest w granicach normy, a nawet uważam, że chłopaki się zdrowo hamują, bo jak "nerwa" ma nie sięgnąć zenitu, kiedy po raz 12405693343,9 czyta się to samo - że za mało, że do d i kiedy będą Cdki formatu A4, bo więcej softu wejdzie. Szczerze żałuję tych wykpiwanych - ale sami jesteście sobie winni: bo jakie pytanie, taka odpowiedź.***

Grzegorz Maciąg, Starachowice

Hmmm, powiem tylko że RAZ byłem bliski załamania nerwowego, gdy telefonicznie przez 30 minut (to nie przesada - tak było!) tłumaczyłem pewnemu panu (tak na słuch to po 40-tce), gdzie w CDA są tipsy (za skarby świata nie mógł znaleźć tej strony), co to są tipsy, po co są tipsy, zgadzałem się z nim, że tipsowanie nie ma sensu, a potem jeszcze długo tłumaczyłem, że nie wystarczy w dowolnej grze wpisać pierwszego z brzegu tipsa z byle jakiej gry, lecz trzeba wpisywać dany tips do danej gry i w określony sposób. Na koniec zaś wysłuchałem gorzkich żalów, że te pół godziny gadania przez telefon kosztowało go masę pieniędzy, że CDA mógłby być tańszy, że format pisma mu nie odpowiada, że ostatnia pełna gierka mu się nie widzi, że... itp. Powiem uczciwie, że po tej rozmowie byłem w stanie furii bojowej i gdyby ktoś mnie wtedy zdenerwował... Na szczęście nawet Jedi instynktownie się zamknął (w pokoju) i jakoś szczęśliwie ochłonąłem. (No widzisz, Smuggie - potrzebna Ci jakaś gumowa przytulanka, mi to zawsze pomaga. Tylko pliiiiz, nie namawiaj mnie znowu, żebym Ci kupił gumową lalę w sex shopie... - Jedi;).

Propozycje

1. Czemu nie dajecie nic na inne komputery (Commodore 64, Atari), te komputery jeszcze żyją! Może chociaż zamieścilibyście jakiś emulator tych cudownych maszyn ? :)

Bo jesteśmy pismem dla posiadaczy PC. Ale czasem trafiają się u nas emulatory rozmaitych komputerów czy konsol; pamiętam, że były m.in. ZX Spectruma, Atari 800, C-64, Amigi 500, PSXa...

2. Może byście umieścili (np. w bonusie) obrazki waszych najnowszych okładek? Przecież projektujecie je na komputerach?

Hmmm... czemu nie, jeśli więcej osób tego będzie chciało...

3. Czy gdybym podał się za dziewczynę, napisał głupi list, to byście mnie wydrukowali?

Tak głupi jak ten? Nie. Musimy dbać o dobre imię dziewczyn i nie kompromitować ich takimi listami. :)

4. A to tak dla zmyłki. ;)

REAKTOR

Ave!

Zacząć wypada od pochwał, [wcale nie... - red.] ***toteż wiedzcie, że rozpiera mnie autentyczna duma, że pismo, które bez wątpienia dzierży palmę pierwszeństwa na rynku, rodzi się w moim mieście. (...) Nie wchodząc w kwestię merytorycznej rzetelności CDA, (...) chciałbym wspomnieć o jednej rzeczy (...), chodzi mi o język. (...) Przyznaję Wam jedenaście punktów na dziesięć możliwych za to, że potraficie w inteligentny sposób wyważyć proporcje między komputerowym żargonem a poprawną, zgrabną, ba! nierzadko piękną polszczyzną. To ważne! Dlaczego? Co najmniej z dwóch powodów: po pierwsze czyta Was niezliczona rzesza małolatów, dla których CDA jest - poza podręcznikami szkolnymi (?) i komputerem - jedynym źródłem słowa pisanego. Jest więc szansa, że przyswoją choć kilka słów dłuższych niż trzy sylaby. (Big sorry za "małolaty", jeśli kogoś uraziłem - sam mam 22 lata i kończę studia, a mimo to nie czuję się staro (...)). Drugim powodem, dla którego uważam język za sprawę tak istotną, jest fakt, że dzięki niemu może Was czytać każdy, bez względu na wiek. Nie wiem jak inni, ale ja nie mogę powiedzieć tego o konkurencji - bełkot, którym się posługują (że o poczuciu humoru nie wspomnę) zupełnie mi nie odpowiada.***

Nooo, poloniści wytykają nam masę rozmaitych rażących ich kolokwializmów i innych usterek językowych - ale cóż, gdybyśmy pisali nasze recenzje czystą, literacką polszczyzną, to choć puryści byliby szczęśliwi, owe teksty wyglądałby nieco sztucznie i drętwo (to tak, jakby teksty punkowej kapeli pisać w formie klasycznego sonetu). Po prostu: staramy się balansować pomiędzy ładną polszczyzną i ogólnie używanym w tym światku żargonem, z różnym zresztą skutkiem.

No dobrze, pochwały pochwałami (wydrukujcie mnie, to napiszę więcej:)), ale mam jeszcze kilka pytań. I propozycji.

1. Moglibyście poświęcić jedną stronę na opisy/recencje/wrażenia z gier pochodzące od czytelników. Redakcyjni recenzenci potrafią być do bólu stronniczy (...) Nie chodzi o solucje! Moglibyście brać "na łapetę" jedną grę w każdym numerze, zapowiadając to numer wcześniej, a ludzie przysyłaliby Wam recenzje. Najlepszą, albo fragmenty kilku najlepszych, ogłaszalibyście drukiem. Dla ludzi frajda, dla Was... więcej roboty, ale ogólnie z pożytkiem dla CDA! No i pozwoliłoby to zweryfikować opinie mocno na wyrost, jakie czasem pojawiają się w recenzjach. Przykład: ktoś kiedyś narzekał, że "NHL 98" ma zbyt wyśrubowany poziom trudności i prawie niemożliwe jest strzelenie bramki - śmiechu warte! (...)

Inicjatywa ciekawa i jak najbardziej godna rozważenia, ale niewykonalna ze względów technicznych - terminy! Może jednak postaramy się (jak kiedyś) ogłosić kolejny konkurs na recenzję?

2. Rzecz kolejna: czy kolektyw redakcyjny jest już zamknięty, czy też przewidujecie jakieś możliwości współpracy z ludźmi z zewnątrz? I czym się różni redaktor właściwy od stale współpracującego?

Wiec tak: wolnych etatów w redakcji już dawno nie mamy - ale zawsze można próbować załapać się na współpracownika, który przychodzi, kiedy chce, bierze co jest (i co mu pasuje) i płaci się mu tylko za to, co zrobi. Nie jest to łatwy kawałek chleba, konkurencja też jest spora - no ale jakaś szansa zawsze jest. Zresztą odsyłam do tekstu FAQ2, na CD w 07/99 (w Bonus 1/Action Red), tam jest to szerzej omówione.

3. Last but not least: w Action Redaction trafiłem na niezwykle interesujący list podpisany "Stara Lara Flara". Czy możliwe jest skontaktowanie się z autorką? Wiem, wiem - ochrona danych osobowych i tak dalej... Ale treść listu pociąga mnie w tak nieodparty sposób ;), że postanowiłem spróbować wszelkich możliwych sposobów, żeby nawiązać z Larą kontakt. Może macie jej adres lub e-maila? Jeśli nie możecie go udostępnić, prześlijcie jej mój adres (lub w/w e-maila), albo wydrukujcie choć ten fragment mojego listu. Będę Wam szczerze "dźwięczny".

Stefan Biszta, Wrocław

Jeśli Stara Lara to czyta i ma chęć skontaktować się z czytelnikiem - niech da znać (ale od razu zaznaczamy, że czynimy to w ramach wyjątku i nie będziemy pośredniczyć pomiędzy czytelnikami - od tego jest Pomocna Dłoń!).

Same pochwały?

(...) Dlaczego w AR drukujecie same listy pochlebne, aż się oczy kleją z nudów (już nic nie powiem o numerze czerwcowym). Drukujcie mocniejsze teksty dla rozerwania czytelnika.

Alien z Dąbrowy

Masz chyba wadę wzroku, która pozwala dostrzegać tylko takie listy w AR, albo też listy czyta Ci babcia, która z troski o zdrowie psychiczne wnuka pomija te, które mogą Cię zdenerwować? Tak nam się wydaje. A jeśli idzie o drukowanie listów typu: wy **** złamane, jesteście, dyrba, do *** itd. - to po prostu szkoda nam na takie wypociny miejsca w AR. Niech sobie takie słowa piszą po murach. Nie unikamy natomiast drukowania opinii krytycznych, wyrażonych we względnie cywilizowany sposób.

Czy to piractwo?

(...) Kiedy nagranie płyty w domu jest legalne? Czy nagrana płyta jest legalna, jeśli nagramy tam SWOJE rysunki czy teksty? A co można jeszcze nagrać na płytę, by nie było to piractwo?

Qwak z Jaworzna

Nagrywać możesz wszystko, co chcesz (a już w szczególności własne dzieła) tak długo, dopóki nie naruszasz tym cudzych praw autorskich. Jeśli program jest np. freeware - wolna droga. Naturalnie pytanie brzmi jeszcze: po co nagrywasz? (np. by sprzedawać z zyskiem?). Po prostu czytaj tzw. disclaimery dołączane do programów - ich autorzy sami piszą, jaki jest status

danego programu i czy mają coś przeciw kopiowaniu, rozpowszechnianiu ich itd.

Dwie dziewczyny

Odkąd wzięłyśmy do łapek pierwszy numer CDA, stałyśmy się Waszymi stałymi czytelnikami. Szczególnie podoba się nam AR i od niej zaczynamy lekturę (...), no, chyba że jest coś o Star Wars, ponieważ jesteśmy ich gorącymi fankami. (...) Kiedyś uważałyśmy, że scena to chłam totalny, ale po dokładniejszym zapoznaniu się (...) stwierdziłyśmy, że to wcale nie jest głupie. Miło jest stworzyć coś zupełnie swojego (...)

Dziewczyny lubiące scenę - no nie, muszę otrzeć łezkę wzruszenia, chlip.

(...) My się wcale nie podlizujemy. Weźmy np. XXX (nie X-ować, nie Y-kować, bo się wkurzymy i zniewolimy całą redakcję i wykorzystamy do pewnych celów) [czekamy na realizację obietnicy! - red.]. ***Oni otrzymują same listy wychwalające ich pod niebiosa. Znalazłyśmy nawet taką wzmiankę, że nie będą drukować listów, które by ich obrażały (czyli listów krytyki). Tam po prostu jest strasznie sztywna atmosfera (...)***

Prawdziwa cnota krytyk się nie boi - skąd to cytacik? (wyciągnijcie karteczki, che che). Nie mylcie jednak pojęcia "krytyka" i "obraza". My też nie zamierzamy drukować listów, które nie są krytyczne, a tylko mają celowo nas (na serio) obrażać.

(...) Ostatnia sprawa (...). Nie zgadzamy się z ??? z ??? z 05/99. Chyba nic złego nie ma w tym, że ktoś jest fanem jakiejś gry i oburza się, słysząc słowa krytyki.

Tu polemizowalibyśmy. O ile nie ma nic złego w byciu fanem jakiejś gry, to już oburzanie się na krytykę (kulturalną) jest przesadą. Skoro Wy lubicie daną grę i dobrze Wam z tym - to czemu ktoś ma nie mieć prawa do NIELUBIENIA tej gry? Demokracja polega przecież na tym, że każdy ma prawo robić to, co uważa za słuszne (w granicach prawa - a krytyka prawa nie narusza). Więcej tolerancji dla myślących inaczej.

No, ale musimy już kończyć, bo zbliża się południe (...), pora na nasze codzienne modlitwy przy ołtarzu z kości słoniowej, na którym stoi dumnie Luke Skywalker (...)
Ps. Czy Smuggler musi recenzować gry, które dostają 2/10?

J@$%l & S#*@C z %*@#!&*?

To nie tak - ja nie znam cyferek powyżej 2, więc choćbym chciał, to nie potrafię dać innej oceny. No, ale pilnie się doksztalcam, więc kto wie, może kiedyś dam jakiejś gierce nawet (wpisz mi tu te cyferki, Jedi) 4/10? Inna rzecz, że zanim się zorientuję, to co lepsze gry już są rozdane; te dranie nigdy mnie nie budzą, gdy przychodzą nowe gry!

Intelektualna krytyka

Piszę ten list, aby ulżyć sobie w cierpieniach i popsuć Wam trochę humor. Nie jestem pewien, ale odnoszę wrażenie, że wszyscy w redakcji mają o sobie ogromnie wygórowane mniemanie.

Nieprawda. Nigdy nie uważaliśmy siebie za kogoś lepszego od typowego gracza. Jedyna różnica jest taka, że my piszemy do CDA, a Wy to czytacie, a ponadto mamy parę lat więcej niż typowy czytelnik CDA. Wszelako nie daje nam to patentu na uważanie siebie za gwiazdy itp. Naturalnie poza mną; ja uważam się za starszego brata Buddy. [A ja za siódme wcielenie gumowego Wisznu - Jedi].

Częściowo obwiniam za to czytelników - lamerów, którzy bez masła wchodzą Wam głęboko w d.***

Czyli każdy, kto ma inne niż Ty zdanie (tj. nie uważa nas za badziewie), jest dla Ciebie lamerem? Swoją drogą, jestem ciekaw, czy znasz precyzyjną definicję slangowego określenia "lamer"? Chyba nie, gdyż inaczej byś go nie używał. Przypominamy, że lamerem jest także ten, kto bez umiaru (i sensu) wyzywa od lamerów innych.

Dowcipy, jakich używacie w odpowiedziach na listy, śmieszyły mnie, ale tylko do 12 roku życia, a myślę, że chcielibyście, aby CDA czytała także młodzież. Mam 17 lat, więc pismo jest dla mnie nieciekawe.

Nigdy nie uda nam się osiągnąć tego, by CDA podobało się wszystkim i w równym stopniu. To oczywiste. Swoją drogą, to ciekawe - istniejemy od troszkę ponad 3 lat. 17-3 = 14. Jakim więc cudem nasze dowcipy mogły Cię śmieszyć, gdy miałeś 12 lat? Ot, zagadka intelektualna. Ponadto przypominamy, iż CDA zawiera również inne działy poza AR... (CO!?! Nasze odpowiedzi Cię nie śmieszą!?! Barnaba! BARNABAAA!!! Miej się na baczności, ty gumowa pokrako! To, jak zwykle, twoja wina! Nadchodzę!!! - Jedi).

Kupuję Wasze pismo tylko i wyłącznie dlatego, że za 11 zł mam kompakt z dość nowymi demami i sporo papieru toaletowego. W części papierowej regularnie czytuję tylko dział "na luzie".

Nie ma obowiązku czytania CDA od A do Z. Każdy wybiera sobie to, co mu się podoba. Ponadto - powiedzmy sobie szczerze - ktoś, kto używa tak śliskiego papieru, jak nasz, do wiadomych celów, nie jest chyba specjalnie mądry. Być może jednak kiedyś osiągniesz stan, w którym zainteresuje Cię coś więcej niż tylko demka i dowcipy oraz nauczysz się wykorzystywać strony CDA zgodnie z ich pierwotnym przeznaczaniem. Trzymamy kciuki! Wydaje się nam, że masz jakieś szanse...

Kolejną rzeczą, którą potępiam, jest umieszczanie pełnych wersji "nowych" gier na drugim CD. Chciałbym, żebyście wiedzieli, że w intelektualnym towarzystwie, jakim jest II LO w Słupsku, wstyd pokazać się z Waszą gazetą w ręku.

Kurdę, jaki szpan... Gardzenie kimś tylko za to, że kupuje (albo nie kupuje) jakąś gazetę, nie świadczy najlepiej o poziomie intelektualnym danego osobnika. A jeśli ktoś wstydzi się, że kupuje CDA - niech nie kupuje, co się ma męczyć. Jeśli zaś ktoś uważa się za lepszego od innych tylko dlatego, że nas nie kupuje - jest po prostu śmieszny i niech chodzi np. z Odyseją (naturalnie po grecku, bo wstyd czytać Odyseję w polskim tłumaczeniu) pod pachą i nadal wysoko zadziera nosa, uważając się za coś dużo lepszego od innych. Jego sprawa, jego obciach.

W mojej klasie 25 osób ma komputery i żadna z nich nie odważyłoby się zagrać w żadną z Waszych "wspaniałych" pełnych gier.

Współczujemy. Ciężkie jest życie intelektualistów z II LO. (Wszyscy, którzy się tam uczą, a nie wstydzą się tego, że nas czytują - to nie było do Was!!!).

Proszę Was jeszcze o jedno: pomniejszcie dział z listami czytelników oraz nie umieszczajcie w nim listów typowych wdupowłazów, gdyż staje się to irytujące, gdy co drugi piszący wystawia ocenę 10/10 lub 11/10.

Dobra - od dziś ZAKAZUJEMY mieć o nas pochlebne zdanie. Każdy, komu się CDA podoba, to po prostu bałwan i podczłowiek, a taki list będzie bez czytania ładował w koszu. Pasuje? Czy intelektualiści są zadowoleni?

Oczekuję również przeprosin za to, jak poniżyliście czytelników w opisie nowej płyty Abita stwierdzeniem, że większość zapewne nie wie nawet, jaki ma akcelerator. Nie wiem, kim jest Łukasz Nowak, który tak nas podsumował, ale czuję się urażony. Poza tym nie ma on pojęcia o tym, co pisze.

Clone ze Słupska

Każdy kto WIE, jaki ma akcelerator - nie czuje się poniżony, bo to nie o nim była mowa. Każdy kto NIE wie - nie może mieć pretensji, że to napisaliśmy - bo to przecież prawda. Do której grupy się zaliczasz? Swoją drogą, chyba nie zrozumiałeś tego tekstu (za prosto napisany dla intelektualisty?). Tam było napisane mniej więcej tyle, że mało kto z typowych graczy wie DOKŁADNIE, co ma w środku swego komputera (jaką płytę, rodzaj Ramu itd.). Cieszy nas też fakt, że prawdziwy intelektualista potrafi - nie wiedząc nawet, o kim pisze - z odległości kilkuset km zdiagnozować poziom umiejętności i fachowości naszych pracowników. Zaiste, świadczy to nieźle o jego kulturze i poziomie wiedzy fachowej. Zazdrościmy... dobrego mniemania o sobie. Ps. Humoru nam nie popsułeś, nawet wprost przeciwnie.

Przesyłka roku?

List zawierał... hmm... wyrób gumowy w firmowym opakowaniu i jedno zdanie "poczekasz na mnie, aż dorosnę, Smuggler?".

Odpowiedź brzmi: tak - jeśli jesteś płci odmiennej i wkrótce dorośniesz...

About Jedi

1. Czy Jedi ma brata?

Brata ma Smuggler. Jedi ma siostrę. Na szczęście w obu wypadkach rodzeństwo w ogóle nie jest podobne do pierwowzorów. Pewnie kosmos by tego nie wytrzymał...

2. Z waszych opisów wynika, Jedi zachowuje się jak mój kolega z klasy. Jak graliśmy w siatkówkę, położył się na boisku i leżał.

To jest chyba lepsze i sensowniejsze spędzanie wolnego czasu (patrz: Garfield) od idiotycznego ganiania za kawałkiem martwego zwierzęcia napompowanego powietrzem? [To jakaś aluzja do gumowego kurczaka, Smuggler? - Jedi].

Na lekcji fizyki dorwał się do jednej piosenki i przerobił ją wedle swego gustu. Później ta wersja wpadła w ręce nauczycielki i nazwała go (cytuję) "niewyżytym seksualnie dewotą".

Mario z XXX

A, to faktycznie musi być podobny do Jediego. [Jedi: litościwie nie powiem, co musiałby zrobić, by być podobnym do Smugglera, bo tego i tak żadna cenzura nie puści]. Swoją drogą - ciekawe określenie...

Kilka pytań

Mam od niedawna PC-ta i gnębi mnie myśl, czy i w roku 2000 będę mógł korzystać z programów użytkowych i gierek?

Nie panikuj. Problemy będą mieć głównie ludzie pracujący w rozmaitych sieciach itd. Naszym zdaniem typowy gracz będzie mógł spać spokojnie.

Błagam Was! Dajcie do CDA chociaż raz coś takiego jak Striptease! Tylko nie mówcie, że niektórzy czytelnicy są niepełnoletni, bo na pewno większość z nich ślini się na widok takich scenek.

Jasne... Nie wiem, czy wiesz, ale już pewna grupa do walki z pornografią zaskarżyła jedno z polskich pism komputerowych (nie o grach) do sądu za to, że deprawują ludzi, dając taką obrzydliwą pornografię jak demo encyklopedii "Wszystko o seksie" czy jakieś screen-savery ze skąpo odzianymi panienkami... Smutne to, ale niestety prawdziwe. I po co nam szukać takich kłopotów? Zaczną nas ciągać po sądach, nasyłać komisje, powoływać ekspertów itd., itp. Cóż, to właśnie Polska, gdzie dla niektórych pornografią są nawet reklamy damskiej bielizny...

Dlaczego Mr Jedi nie wraca tam, gdzie sięgają jego nieziemskie korzenie, czyli do Roswell i Strefy 51?

??? z ???

Mieli go tam dosyć i zesłali karnie do CDA. (To nieprawda! Zesłali tylko Barnabę, a ja poszedłem za nim, bo nie opuszcza się przyjaciela w potrzebie! - Jedi).

Ciekawa metoda

Jestem wesołym 12-letnim potworkiem płci żeńskiej (...) lubię grać w brutalne gry (np. MK). Stosuję metodę "na ślepy traf" - czyli naciskam na klawiaturze wszystko, co się da, i zwykle wygrywam z moim kuzynem, który jest zbyt pewny siebie.

Kasjopeja

Ps. A jak się przeziębicie i macie gorączkę, to musicie być cool.

Puste buraki (łosie)!

Wepchnęliście mi wirusa (...). Przez wasze małe mózgi mój Win98 chodzi jak żółw (...). Przez Was, głupie buty, będę musiał formatować twardego (...). Lepiej wydrukujcie mój list, ażeby jakiś ćwok nie nabrał się na Waszą bezmyślność.

Zombi i Skalek aus Barlinek

"Bo do tanga trzeba dwojga" - proszę panów. Człowiek mający troszkę rozumu nie liczy, że ktoś zrobi za niego wszystko, i zabezpiecza się na własną rękę, np. poprzez instalowanie rozmaitych antywirusów (ciągle takowe zamieszczamy...). Gdybyś był przezorny, to - niezależnie skąd zaatakowałby Cię ten wirus - teraz byś nie narzekał. To tak, jakby mieć pretensje do kierowcy samochodu, który potrącił gościa na ulicy - a fakt, że potrącony był pijany, przebiegał na czerwonym świetle i nie rozejrzał się na lewo i prawo, to już, prawda, nieistotne? To, że czeszemy Cdki kilkoma różnymi antywirusami nie oznacza przecież, że jesteście zwolnieni z myślenia. No, chyba że jesteście z tych, którzy umrą z głodu, jak im ktoś łyżki z zupą do ust nie wepchnie... Tak że - jeśli idzie o bezmyślność - nie czujemy się tu jedynymi winowajcami... (zakładając naturalnie, że to od nas masz tego wirusa).

9/10 czy 90%?

W 07/99 w reklamie Eksterminacji napisano, że gra dostała 90/100, a przecież nie jest to Wasza skala ocen. Co to ma znaczyć?

Ktoś (Coś) z Łodzi

Sami się lekko zdziwiliśmy - no ale na treść reklam wpływu nie mamy. Zresztą 9/10 to - jakby nie patrzeć - 90%...

Rodzina czy nie?

Zażalenie do Smugglera. Mówisz, że wszyscy gracze to wielka rodzina - nie zgadzam się, bo wiesz, kto mnie spłodził?

Nie - a Ty?

Ale może być "wielce szanowne grono przyjaciół", rozumiesz.

Zasmucony Śliwek z Warszawy

Tak prawdę mówiąc, to ja nie znam 90% swojej (baaardzo licznej) rodziny, porozrzucanej po całej Polsce. Może więc być, że jesteśmy (o matko!!!) krewnymi...

Co to ma być?

Co to ma być - 79 zł za figurkę Orc wysokości 15 cm?! Komu Wy chcecie wcisnąć ten szajs?

Edyt z = = =

Ręce już nam opadają - ostatni raz mówimy: nauczcie się rozróżniać REKLAMY zamieszczone przez JAKIEŚ firmy (na treść których wpływu nie mamy) od NASZYCH tekstów. Tych figurek nie rozpowszechnia przecież NIKT związany z CDA czy Silver Shark. Ludzie!... :(

Dretwe teksty

(...)Wkurza mni głupawe odpowiadanie na listy przez Smugglera i Mr Jedi. Niektóre są tak dretwe (...). Smuggler - takie grepsy to znał mój woźny w przedszkolu.

A jak myślisz, od kogo się ich nauczyliśmy, co? Pochwalę się też, że NAM udało się w końcu je ukończyć - a Tobie? I kto Ci każe je czytać?

Najbardziej mnie wkurza, że tak bezczelnie przerywacie (wtrącacie się) w listy. Przecież wyrwane z kontekstu zdanie, opatrzone głupim komentarzem, będzie najgłupsze z głupich.

T.C. z Bielawy

Zgadzamy się z tym, że wyrywając zdanie z kontekstu możemy w prosty sposób o 100% zmienić jego sens lub ośmieszyć autora. Ale tego nie robimy z tej prostej przyczyny, że to żadna sztuka. Lubimy bardziej finezyjne metody. Wcinanie się w cudze teksty jest narzuconą przez nas konwencją, na którą autor listu do AR, chcąc, czy nie chcąc, musi się zgodzić (albo może do nas nie napisać, skoro mu to nie odpowiada). Takie bydlaki z nas, słowo honoru.

Co było pierwsze?

I proszę tylko nie odpowiadać, że gumowe kurczaki [chlip - Jedi]. ***Utwór Metalliki czy gra (o tym samym tytule - "Eye of Beholder"). Bo co do Fade to Black i Sanitarium, to nie mam wątpliwości.***

Klejku

Grę pamiętam z Amigi z roku 1991. To chyba rozstrzyga ten problem? Swoją drogą, to był jedyny RPG (aż do Stonekeepa), który przeszedłem od A do... ehm, powiedzmy R albo S, bo do Z to mi się nie chciało. :)

Troszkę pochwał

To co szczególnie u Was lubię, to swobodny ton recenzji. (...) Autorzy potrafią przekazać wszystko, co najważniejsze, a czytelnik nie tylko nie ziewa z nudów, ale czasem pokłada się ze śmiechu. Sprawy poważniejsze (sprzęt, użytki) traktujecie poważnie i to też jest Wasz atut. (...) Chciałem wyjaśnić sprawę wymagań sprzętowych dem. Czy są one równoznaczne z wymaganiami gotowych gier?

Z tym bywa bardzo różnie. Czasem dema mają wyższe wymagania od finalnej wersji (bo kodu jeszcze nie zoptymalizowano), czasem zaś niższe (np. demo jest tylko w wersji nieakcelerowanej, zaś pełna wersja obsługuje też i dopalacze). Tak że reguły nie ma...

Na P100 z 16 Mb Ram udało mi się uruchomić kilka dem, które teoretycznie w ogóle nie powinny odpalić.

"Udało się uruchomić...". Sam widziałem gościa, który uruchomił Apache vs Havoc na P133 + 32 mb + voodoo 1. Udało mu się naturalnie - choć granie z prędkością 2-3 klatek na sekundę nie było specjalnie emocjonujące. Ale faktem jest, że czasem trafiają się przyjemne niespodzianki...

Czy jest możliwe, żeby w recenzjach podawać najsłabszą konfigurację, na której w daną grę da się pograć?

Gerard z Krakowa

Ehhh... ciężko będzie, bo to sprawa subiektywna. Dla kogoś 10-15 fps to już całkiem niezła prędkość gierki, inny się pluje, że nie da rady grać w cokolwiek, co nie wyciąga minimum 2x tyle - i bądź tu mądry. Konfigurację podajemy na podstawie materiałów producenta, który sam określa, co jego zdaniem jest minimalną konfiguracją sprzętową (tzn. taką, by można było grać - a nie tylko uruchomić grę). Często jednak okazuje się, że podany konfig dla danego osobnika jest albo za słaby - albo za mocny....

Brzydka ideologia?

(...) Nie podoba mi się też Wasza ideologia, jeśli chodzi o piractwo. Dlaczego potępiacie to zjawisko? Przecież Waszym celem jest promowanie i ocenianie gier! G* was obchodzi, w jaki sposób staliśmy się ich właścicielami. Gdyby każdy miał kupować oryginalne gierki, to musiałby być miliarderem (i jak pogodzić to z faktem, że w CD-Action dajecie tyle propozycji każdego miesiąca?!). Tylko ludzie CHORZY kupują płytki od wydawcy.***

Jepetto z wyspy Wolin

Każdy ma prawo do swego zdania i ma prawo je publicznie głosić. Jeśli nie podoba Ci się nasza ideologia - nie czytaj tych tekstów. I faktycznie, teoretycznie g*** nas obchodzi, skąd bierzecie gry, choć prawdą jest, że chcielibyśmy, by były to głównie (bo już nie marzymy o 100%) oryginały. Ale przecież Was do tego nie zmuszamy, staramy się tylko PRZEKONAĆ do takich zakupów. (BTW: wyobraź sobie, że do komisu wchodzi gość, kładzie na ladzie wyciętą z ram Monę Lisę (albo Bitwę pod Grunwaldem) i mówi: "to moja sprawa, skąd to mam - macie to kupić, a nie zadawać głupie pytania..."). To, że w każdym numerze CDA jest sporo recenzji różnych gier, nie oznacza, że należy kupować wszystkie (czy kupujesz np. każdy produkt reklamowany w TV i gazetach???). A co do ostatniego zdania - uczciwi ludzie to dla Ciebie ludzie "chorzy"? W takim razie życzymy, byś robił interesy wyłącznie ze "zdrowymi". Ciekawe, jak na tym wyjdziesz.

Konkursy i docinki

Dlaczego robicie tak durne konkursy? Patrzę na lipcowy numer, a tam: "jaki to samolot i jaki ma napęd". (...) To już lepiej zapytajcie skolko liet miał tawariszcz Stalin, jak go Szkopy w *** kopnęły (...) Przeciętniak nie ma szans... Albo organizujecie konkursy, albo turnieje wiedzy, zdecydujcie się!

Cóż, raz są konkursy dla wszystkich, a raz dla wybranych; poczekaj, aż trafi się konkurs w stylu "jak się nazywa nasza gazeta" :).

Widzę, że ciągle śmieją się Wam gęby (Od urodzenia? Nie mówcie?) i ten zdradziecki błysk w Waszych oczach, gdy kolejnego korespondenta równacie z glebą (...) ja się nie dam i odgryzę w następnym numerze. A teraz wyśmiewajcie się ze mnie, beształcie, zjadajcie, połykajcie, przeżuwajcie, opluwajcie, docinajcie, dopiekajcie, obtłukujcie i róbcie, co tam jeszcze chcecie, byle było śmiesznie. Be there!

Sky-Looker z Białegostoku

Lejesz miód na nasze serca.

Kto z Was?

Kto z Was jest najmądrzejszy, a kto najfajniejszy?

Wrond, Siedlce

No przecież się nie rozerwę!

Metoda...

(...) Jeśli ktoś wyśle Wam np. w grudniu prośbę o np. pełną wersję Delta Force, (...) to zamieście ją np. w lutym, a jego list wydrukujcie np. w kwietniu, z dopiskiem: "Ty idioto, przecież ta gra była już w lutym!". I gość wyjdzie na idiotę.

Dark Angel z Rzeszowa

Z całym szacunkiem, ale nie chcemy robić z nikogo idioty. A jeśli już - to znamy mniej kosztowne metody :).

Kilka sugestii

(...) W recenzji SW Phantom Menace napisaliście, że to pierwsza część z 3. Tak nie jest, gdyż jest to prequel pierwszej części SW, a więc jakby SW 1/2 (...) Nie róbcie takich błędów, bo jak jakiś niedorozwój zobaczy grę Dune 2000, to pomyśli, że to 2000 część gry. A co będzie, gdy trafi na Warhammer 40.000?

Hm, to trochę nie tak. Jak pewnie wiecie, Lucas planuje, że cały cykl SW będzie się składał z 6 części, podzielonych na 2 trylogie. Klasyczna SW (New Hope, Empire Strikes Back itd.) to ostatnia część tego cyklu. Natomiast Phantom to pierwsza część pierwszej trylogii. Fakt, że jest z tym troszkę zamieszania. BTW: nie wiem czy wiecie, ale był taki film "Szaleństwa króla Jerzego III" (angielski), który po wejściu na rynek amerykański musiał zmienić tytuł na "Szaleństwa króla Jerzego", gdyż amerykańscy dystrybutorzy myśleli, że chodzi tu o... trzecią część tego filmu. Tjaaa.

Jeśli iksujecie nazwy innych czasopism, to róbcie tyle X, ile liter liczy tytuł tej gazety, by łatwiej było zgadnąć. To samo róbcie z przekleństwami, tylko dodatkowo wstawiajcie jeszcze samogłoski :) {che che}. ***Raz stwierdziliście, że nie ma takiego listu, którego nie skrócilibyście jeszcze o 90%. A co powiecie o liście, który brzmi "cześć" (i nic więcej).(...)***

Zostaje z niego "`" (czyli kreska nad "c", a i to bardzo małym fontem).

Dajcie mniejszą czcionkę, to się więcej listów zmieści.

Próbowaliśmy - ale wtedy AR robi się mocno nieczytelne.

Jesteście bardzo nieprzekonywujący, gdy udowadniacie, że jesteście brzydkimi kretynami.

Po prostu popatrz na nasze zdjęcia. To w zupełności wystarczy, po co jeszcze udowadniać?

Czy w redakcji macie darmowe egz. CDA, AP oraz PCS i czy macie wspólną redakcję tych gazet?

Pitt z Pittsb... znaczy się Zakopanego

Jeśli chodzi o to, czy rozdajemy takie egz. za darmo - to nie. Ale mamy je w archiwach. I faktycznie redakcje tych gazet są połączone.

Rzeźnia?

(...) Skoro jacyś krelyni (bez obrazy, tak nazywam kumpli) chcą się kłócić na łamach CDA, to stwórzcie dział "rzeźnia", niech sobie "dzieci" tam używają (...)

??? z ???

O nie, mowy nie ma. Jak chcecie sobie pobluzgać na siebie, to wejdźcie na kanał #bluzgi na IRCu; nie będziemy zamieniać łamów CDA w rzeźnię (choć, swoją drogą, ładna nazwa: w końcu do rzeźni trafiają barany, osły, świnie i im podobne zwierzątka). Nie będzie u nas czytelniczych wojenek, kłótni itp. To nie ma sensu.

Nieco luzu na zakończenie

(...) Błagam Was, umieśćcie na dysku demo gry Killing Time, bo kolega straszy mnie mrożoną kiełbasą. (Wszelkie prawa zastrzelone).

Klasyf z zielonego wzgórza

Nie daj się, skontruj zgniłym hamburgerem albo pokaż mu nasze teksty - sami nie wiemy, co gorsze!

Dzięki Wam dobrze napisałem egzamin. Znaczy się, zamiast się uczyć, czytałem CDA, a na egzaminie odpowiedzi zwaliłem od kolegi.

Łukasz

Tej metody nauki nie popieramy. Jak będziesz tak dalej robił, skończysz jak my: oblejesz wszystkie możliwie egzaminy i będziesz musiał pracować w CDA w Action Redaction, bo nikt inny Cię nie zechce!

Kto zamieścił moje zdjęcie w recenzji Star Wars i napisał, że jestem podobny do Smugglera?

Dracula z Kościelca

Wybacz nam, to naruszenie praw autorskich....

Czy to prawda, że Jediego porwało UFO i wszczepili mu implant?

P. z RED

Wedle naszych informacji UFO porwało Hipolita Implanta i wszczepili mu Mr Jediego; co za nieszczęście... ajajaj.

Czytelników ogłupiali:

Smuggler & Mr Jedi (plus Barnaba) Świry dyplomowane & polish (c)hamy

Tipsy

Battlezone: The Red Odyssey

Naciśnij Shift + Alt i wpisz kody:

TEDONTDIE	- odsłania mapę
TENERD	- satelita bez pomocy Com Tower
TEBUFFY	- godmode
TEDEADITE	- nieskończona amunicja
TERAT	- ???

Braveheart

W 3D mode naciśnij DEL i wpisz:

sesquipidilian	- AI cheats (?)
bannockburn	- wykańczasz wrogów
the five hundred	- wykańczasz swoich
dresden	- wszystko się pali
steve reeves	- pokręcasz parametry oddziałów
bucks fizz	- wszyscy uciekają
bastille day	- były mury... i już po nich
haemorrhage	- wyłączasz krew
killcam	- śmierć kamerzysty (?!)
lockup	- niespodzianka :)

Clans

Naciśnij t i wpisz:

/godmode	- godmode
/nextlevel	- skok na następny level
/room #	- teleportacja do pokoju #
/spawn #	- ??? (coś z obiektami)
/moregold	- 100 sztuk złota
/tinymonsters	- małe potwory
/tinyplayers	- mali gracze
/insanity	- potwory są wkurzone
/repeat	- powtarza ostatnio wpisany cheat
/trig	- ???

Dungeon Keeper 2

Podczas gry naciśnij CTRL+ALT+C i wpisz:

show me the money	- kasa
now the rain has gone	- mapa
feel the power	- podkręca "skill"potworów na 10
this is my church	- wszystkie pokoje są twoje
fit the best	- j/w + pułapki
i believe its magic	- magia na full...
do not fear the reaper	- wygrywasz level

•Ofiary w świątyni:

2 Salamanders	= 1 Dark Mistress
2 Rogues	= 1 Salamander
2 Warlocks	= 1 Goblin
2 Bile Demons	= 1 Rogue
2 Black Knights	= 1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf	= 1 Dark Mistress
2 Skeletons	= 1 Dark Elf
2 Wizards	= 1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll	= 1 Bile Demon
2 Dark Elves	= 1 Troll
2 Vampires	= 1 Bile Demon
2 Dark Mistresses	= 1 Skeleton
2 Trolls	= 1 Warlock
3 Monks	= Mana Boost
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf	= Receive Imps 2 Dwarves
+ 1 Dark Mistress	= Make Safe

•Skok na dowolny level

Startuj grę z parametrem -level nazwa, np. dk.exe -level level10. Spis dostępnych leveli masz w: DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS\. Sekretne levele to te o nazwie secret1-5.

Hidden & Dangerous

•Pełna wersja

Wpisz: **iamcheater** w menu lub na początkowych ekranach gry (przed wejściem w misję).

Powinieneś usłyszeć dźwięk. Jeśli to nie działa - wpisz: iwillcheat.

quickload	- ładowanie zsaveowanej gry
nohits	- godmode
goodhealth	- 100% zdrowia
openalldoor	- otwiera wszystkie drzwi
allitems	- wszystkie przedmioty
killthemall	- zabija wszystkich wrogów
showtheend	- pokazuje filmik końcowy
gamedone	- zaliczamy misję
gamefail	- nie zaliczamy misji :)
resurrect	- wskrzeszenie naszych poległych
funnyhead	- duże głowy
enemyf	- widzisz wroga
debugdrawvolumes	- wire mode
debugdrawwire	- j/w
playercoords	- koordynaty
laracroft	- ciekawe mundury

•Wersja demo:

W campaign screen wpisz: unlockcheatmode. Teraz wpisz:

zombie	- żołnierz po śmierci wraca jako zombie
goodhealth	- 100% zdrowia
openalldoor	- otwiera wszystkie drzwi
allitems	- wszystkie przedmioty
showtheend	- pokazuje filmik końcowy
gamedone	- zaliczamy misję
gamefail	- nie zaliczamy misji :)
bighead	- duże głowy
enemylookf	- widzimy wroga
playercoords	- koordynaty
laracroft	- ciekawe mundury
allammo	- wszelka broń
noplayerhits	- nietykalność

Kingpin

W pełnej wersji tipsy zasadniczo są takie same jak w demie i wpisujemy je w identyczny sposób. Tyle tylko, że aby uzyskać god-mode nie wpisujemy god, a immortal.

•Beznogi wróg

Wystartuj grę z dodanym parametrem (tak, tym z developer +1) do linii komend. Gdy napotkasz wroga, wpisz: extracrispy. Teraz strzel mu w nogę, wpisz ponownie extracrispy i strzel mu w drugą nogę. W efekcie wróg nie będzie miał nóg ale nadal będzie żywy.

Midtown Madness

Tipsy do single player "Cruise mode". Wpisz się (jako imię gracza)

"vasedans"	- Cadillac
"vasedanl"	- Bullet
"vavan"	- Ford F350 (ciężarówka)
"vadiesels"	- autobus
"vacompact"	- VW Bug
"vapickup"	- Ford F350 (pick-up)
"vabus"	- inny autobus
"vadelivery"	- Ford F350
"valimo"	- Mustang GT (losowy kolor)
"valimoblack"	- czarny Mustang GT
"valimoangel"	- j/w ale biały
"vataxi"	- taksówka
"vataxicheck"	- j/w ale zielona
"vaboeing_small"	- autobus z dopalaczem!

Uwaga: tipsy (nie testowane) wpisujemy raczej bez cudzysłowów ale gdyby nie działały, wpiszcie je z cudzysłowami.

Mortyr

Naciśnij tyldę [~] podczas gry, by wejść do konsoli. Teraz wpisz:

.prezes	- nietykalność
.wp	- wszelka broń
.goto##	- skok na level nr ## (## = 01-26)
aim on	- włączone autocelowanie
aim off	- wyłączone autocelowanie
.did	- pokazuje ilość fps
.diz	- anuluje poprzedni cheat

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

nowy sklep w internecie www.exe.com.pl

W tym miesiącu polecamy

KOSZULKA GRATIS!

59,50 STRIPTEASE

NOWA CENA 75,00 HALF-LIFE

49,00 GEX

95,00 MORTYR

47,00 Jazz Jack Rabbit 2 PL

65,00 SAGA

49,50 VULTURE

99,00 Discworld Noir

145,00 NEED FOR SPEED 4

25,00 EKSPLOZJA KOLOROWYCH KLIPARTÓW

95,00 ENCYKLOPEDIA FOGRA 99

75,00 SPEEDWAY 99

175,00 ENGLISH TRANSLATOR

95,00 DUNGEON KEEPER 2 PL + BONUS

99,00 FIFA'99

65,00 JAGGED ALLIANCE 2 PL

145,00 SIM CITY 3000 PL

29,00 SHOGO PL

25,00 GRY Z GŁOWĄ

25,00 ŚWIAT MP3

25,00 GRY KARCIANE 1

25,00 GRY KARCIANE 2

55,00 VIVA FOOTBALL

25,00 PINBALE I ZRĘCZNOŚCIÓWKI

99,00 TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

95,00 Command & Conquer Tiberian Sun

65,00 Airline Tycoon PL

prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową)

Gry:

Airline Tycoon 65,-
Alien vs. Predator 149,-
Amerzone (4CD) 155,
Ancient Conquest 95,-
Baldurs Gate (5CD) 145,-
Baldurs Gate Opowieści z Wybrzeża 59,-
Mieczy 59,-
Balls of steel 55,-
Battle Isle 2 + Titans Legacy PL 29,5
Black Dahlia (8CD) 99,-
Blade Runner (4CD) 59,-
Braveheart 165,-
Breakneck 155,-
Brydż 2000 PL 79,-
C&C Covert operation 89,-
C&C Red Alert + Aftermatch + Counterstrike 125,-
Carmageddon 49,-
Championship manager 3 149,-
Civilization Call to Power 165,-
Commandos: beyond the call of duty ..99,-
Corsairs PL 139,5
Daikatana ....najtaniej!
Dark Omen Warhammer 55,-
Die Hard Trilogy 49,-
Driver ....najtaniej!
Dune 2000 85,-
Dungeon Keeper 59,-
Earth 2140 + misje 49,5
Extreme assault PL 29,5
F-15 149,-
F-16 Aggressor 149,-
Falcon 3.0 29,-
Fifa 98 55,-
Fighter pilot 89,-
Flying saucer 39,-
Future Cop L.A.P.D. 55,-
Get Medieval 49,5
Gettysburg 55,-
Gruntz 49,-
Gry 4 U 3 25,-
Gry bez przemocy 25,-
Gry dla 3dfx 25,-
GTA+London Misje PL 119,-
Half Life 75,-
Heroes of Might and Magic III PL 145,-
Hopkins PL 69,-
Ignition 55,-
Incoming 55,-
Jagged Alliance 2 PL 65,-
Jack Orlando (2CD) PL 49,-
KingPin 155,-
Knights & Merchants PL 49,5
Lands of Lore 2 55,-
Lands of Lore 3 99,-
Mad Trax 65,-
Mayday PL 49,-
MDK PL 55,-
Might & Magic VII 195,-
Monkey Island Bounty Pack (3 gry) 165,-
Mortal Kombat 3 59,-
Mortyr 95,-
Moto Racer 2 139,-
Myst 69,-
Nascar revolution 99,-
NBA Live 99 99,-
NHL 99 99,-
Oddworld Abe's Exoddus 99,-
Oddworld Abe's Oddysee 55,-
Phantasmagoria 2 69,-
Pinbale i gry zręcznościowe 25,-
Populous 3 the beginning 55,-
Prince of Persia 1 & 2 69,-
Pro Pilot 69,-
Quake 59,-
Rage of Mages PL 65,-
Reah + A.D.2044 149,-
Redneck Rampage 58,-
Rent a Hero 149,-
Resident Evil 3 ....najtaniej!
Rival Realms PL 95,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,-
Savage Arena 95,-
Screamer Rally 55,-
Sega Rally Championship 2 ....najtaniej!
Settlers 2 PL 39,5
Settlers 3 (2CD) PL koszulka gratis 145,-
Settlers 3 misje PL 49,-
Shadows of the Empire 75,-
Sim City 2000 55,-
Sim City 3000 145,-
Star Wars epis.I The Phantom Menace 215,-
Star Wars episode I Racer 215,-
Star Wars Behind the Magic 119,-
Subculture 59,-
Super gry 99 25,-
System Shock 2 PL 99,-
Szachy 98 59,-
Target 3D PL 55,-
Theme hospital 59,-
Tipsomaniak 25,-
Toca 2 175,-
Turok 2 75,-
Viva football 55,-
Worms 29,-
Worms Armagedon 165,-
WWII Fighters 149,-
Wyścigi 25,-
X-Beyond the Frontier 149,-
X-Wing Alliance 199,-
Zork Grand Inquisitor 59,5

Inne ciekawe:

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 8.04 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Eksplozja kolorowych klipartów 25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra 99 95,-
Kreator WWW 25,-
Matematyk (szk.podst.,gimnazium) 59,-
Micrografix Designer 6.0+4.0 PL 49,5
Micrografix Picture Publisher 49,5
Najlepsze kliparty 25,-
Photo & Gfx Collection 25,-
PowerAdressManager jr - baza danych 59,-
Programy narzędziowe (nowość) 25,-
Samouczek ACCESS '97 (2CD) 99,-
Samouczek EXCEL '97 (2CD) 99,-
Samouczek Photoshop 5.0 (2CD) 99,-
Windows Draw 5.0 49,5

Dla dzieci:

Ace Ventura 69,-
Bolek i Lolek 49,-
Czarodziejskie opowieści: Baba Jaga 49,-
Entliczek 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Hercules - gra akcji 159,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,-
Lego Loco 95,-
Lego Konstruktor ....najtaniej!
Lego Szachy ....najtaniej!
Lomax 49,-
Lew Leon 49,-
Multimedialny Świat J. Brzechwy 69,-
Sekrety Króla 49,-

Muzyka:

Future Wavy 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Magix Live Act DJ 65,-
Magix Music Maker v. 3.0 99,-
Midi Power 25,-
Music party system vol. 1 25,-
Music party system vol. 2 25,-
Programy muzyczne (nowość) 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

Płyty erotyczne: TYLKO DLA DOROSŁYCH

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3 każda po 25,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Gry i zabawy erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Lula virtual baby 59,-
Made in Sexland 1,2,3 każda po 25-
Sex & Sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Strip poker pro 49,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) 65,-

Sex oferta: tajne/poufne - wysyłamy na życzenie.

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. KATALOG GRATIS!

Jak zamawiać wybrane artykuły? Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie

EXE DAK działamy od 1994 roku

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl
lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław

ceny zawierają podatek VAT
stałe koszty przesyłki 5.5 z
płatne przy odbiorze

PIZZA $YNDICATE

niska cena 69 złotych

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z CD PROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA

CD PROJEKT

Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

CD PROJEKT

Pizza Syndicate © Software 2000, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pizza Syndicate, Software 2000 zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Klient ma zawsze rację...

...zwłaszcza gdy ma w ręku mocne argumenty.

Jeśli uważasz, że prowadzenie sieci pizzeri to bułka z masłem, to się grubo mylisz. W grze Pizza Syndicate czeka na Ciebie mnóstwo atrakcji, od komponowania pizzy z kilkudziesięciu składników, poprzez zatrudnianie najładniejszych dziewczyn w mieście, aż po osobiste kierowanie włamaniami do lokali konkurencji lub nawet banków. Nawet się nie spodziewasz jak wszechstronnie uzdolniony musi być szef pizzeri! Oczywiście gra ukaże się w polskiej wersji językowej i przystępnej cenie. Więcej szczegółów już za miesiąc!

SOFTWARE 2000

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: 0-602 69 59 25, (0-22) 672 89 09
Wirtualny Świat: (0-22) 673 68 04; 0-501 86 26 91

Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe:
Warszawaul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71